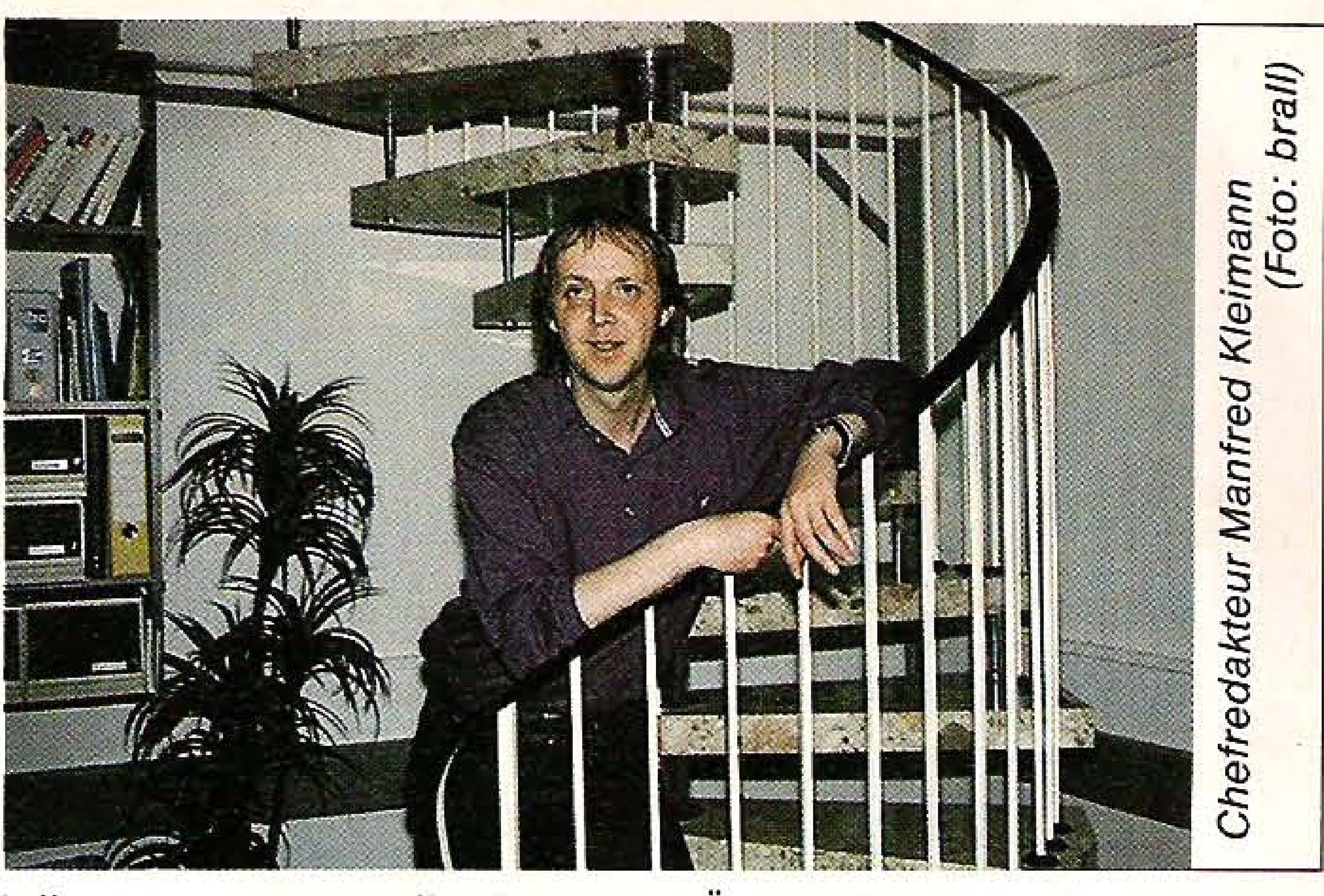

ASM
aktueller software & VIDEOSPIELE markt
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
NR. 7 JUN./JULI 1989
4. JAHRGANG
ÖS 55
SFR 6.50
DM 6,50
ISSN 0933-1867
HIGH-TECH
BIO-CHALLENGE
ACTION VON DER SCHÖNSTEN SEITE
NEU!
DAS HEFT IM HEFT
SECRET-SERVICE MIT NEUEM OUTFIT
REPORT
GROSSER BERICHT DIREKT AUS LONDON
EINE SUPERSHOW ZEIGT UNS DIE SOFTWARE VON MORGEN
POSTER
HEWSON'S SMASH-HIT ALS SUPER-POSTER
POLICE
aktueller software markt • Die Computer-Software-Fachzeitschrift • Tests und Vorstellungen • Nr. 7 JUN./JULI 1989 ÖS 55 / Sfr 6,50 / DM 6,50

Verzeiht uns, wenn wir abschweifen ...

Normalerweise sollte ein Vorwort die Funktion einer knappgefaßten Inhaltserklärung haben. Ich möchte aber nun mal – und man möge mir verzeihen – dieses Editorial etwas anders gestalten. In kürze vorweg aber dennoch das Wesentliche: „Hitstern" u.a. für BIO CHALLENGE; „Spotlight"-Berichte und Interviews (u.a. Paula Byrne und Steve Turner) sowie einen ausführlichen Bericht über die erste EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW in London. Die Wetterlage: 16bit-Sektor weitet sich immer mehr aus; aber der 64er ist in Deutschland immer noch sehr, sehr stark im Rennen...



Chefredakteur Manfred Kleimann (Foto: brall)

In dieser ASM-Sommer-Doppelausgabe finden Sie einen detaillierten Bericht über die Präsentation von brandneuen Titeln und Projekten, die auf der EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW in Islington, London vorgestellt wurden.
Überschattet wurde diese großartige Show allerdings von den tragischen Ereignissen in Hillsborough, dem Fußballstadion von Sheffield Wednesday, wo insgesamt 95 Fans zu Tode kamen.
Fast jeder auf der Show zeigte sich von diesem schrecklichen Unglück betroffen, eine Tragödie, die sich wohl hoffentlich in diesem Ausmaß nicht wiederholen wird. Durch das Fehlverhalten der Polizei (trotz Walkie-Talkie-Anweisungen: „Öffnet die Tore, schnell!") und der nicht anwesenden Ordner (im Haupt-Tunnel drängten alle ins Stadion gelassenen Liverpooler Fans direkt durch die Mitte, obwohl auf dem rechten und linken Flügel noch Ausweichmöglichkeiten bestanden hätten) kam dieses Unglück überhaupt erst zustande.

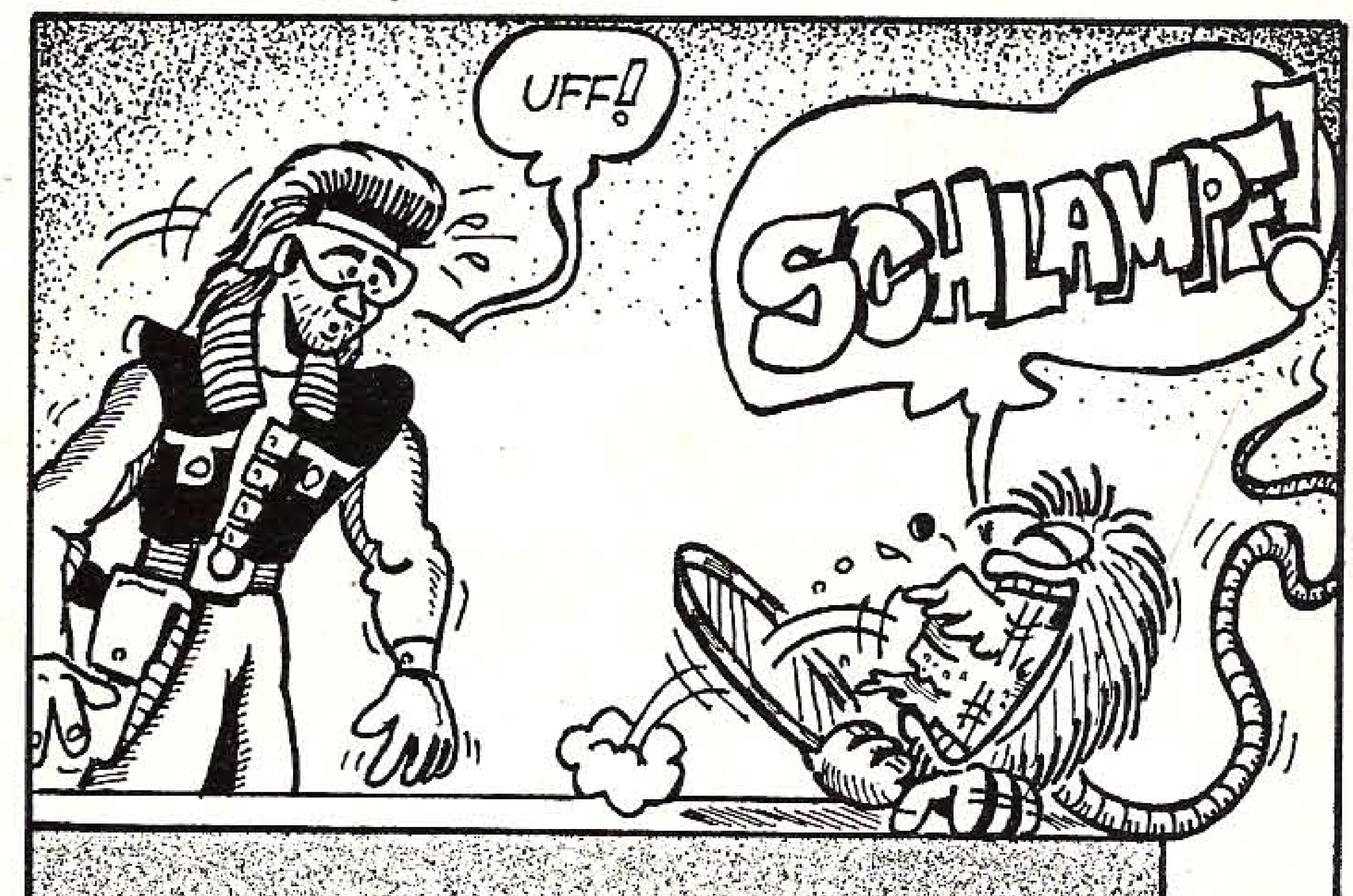
Den ersten Meldungen, Samstag, 15.4, gegen 14.35 Uhr, der Radio-Reporter zufolge, handelte es sich nicht um erneutes Rowdytum, sondern um einen echten Notfall. Trotz dieser Mitteilungen wartete die Polizei ab; unternahm nichts.
Mittlerweile sind etliche Strafanträge gegen den Polizeichef von Sheffield gestellt; das Leben der meist Jugendlichen ist dadurch jedoch nicht mehr zu retten. Unter den Toten befand sich auch ein Geschwisterpaar aus London, zwei Mädchen, die eine Saisonkarte des Liverpool F.C. besaßen. Bei dem Versuch der Schwester vom Boden aufzuhelfen, wurde die andere von den drängenden Massen ebenfalls zu Boden gerissen und totgetrampelt...
Ob der englische F.A. Cup nun in diesem Jahr noch ausgespielt wird, scheint fraglich. Die Öffentlichkeit in England und auch draußen in der Welt ist bestürzt. Bereits einige Stunden nach der Tragödie legten zahlreiche Fans Blumen und Vereinsschals an die Gitter, die „Käfige", die manch einem Fan zum tödlichen Verhängnis wurden.

Ich bitte die ASM-Leser um Verständnis, dieses Vorwort all denen zu widmen, die bei diesem Desaster sterben mußten und hoffe, daß die zahlreichen deutschen Fans beim nächsten Match den toten Gleichaltrigen von Sheffield gedenken. *(M.K.)*

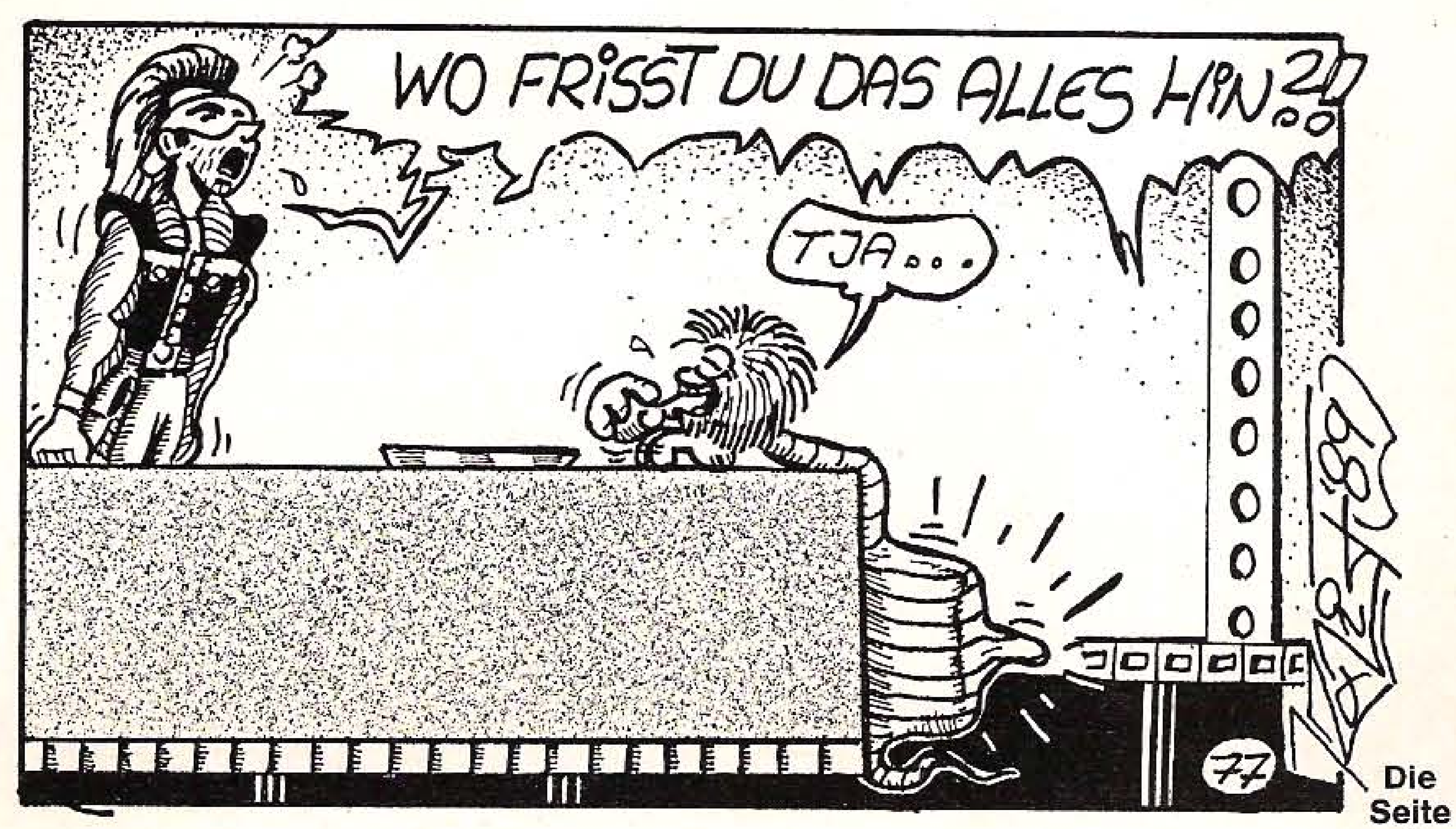
EURE ASM-REDAKTION







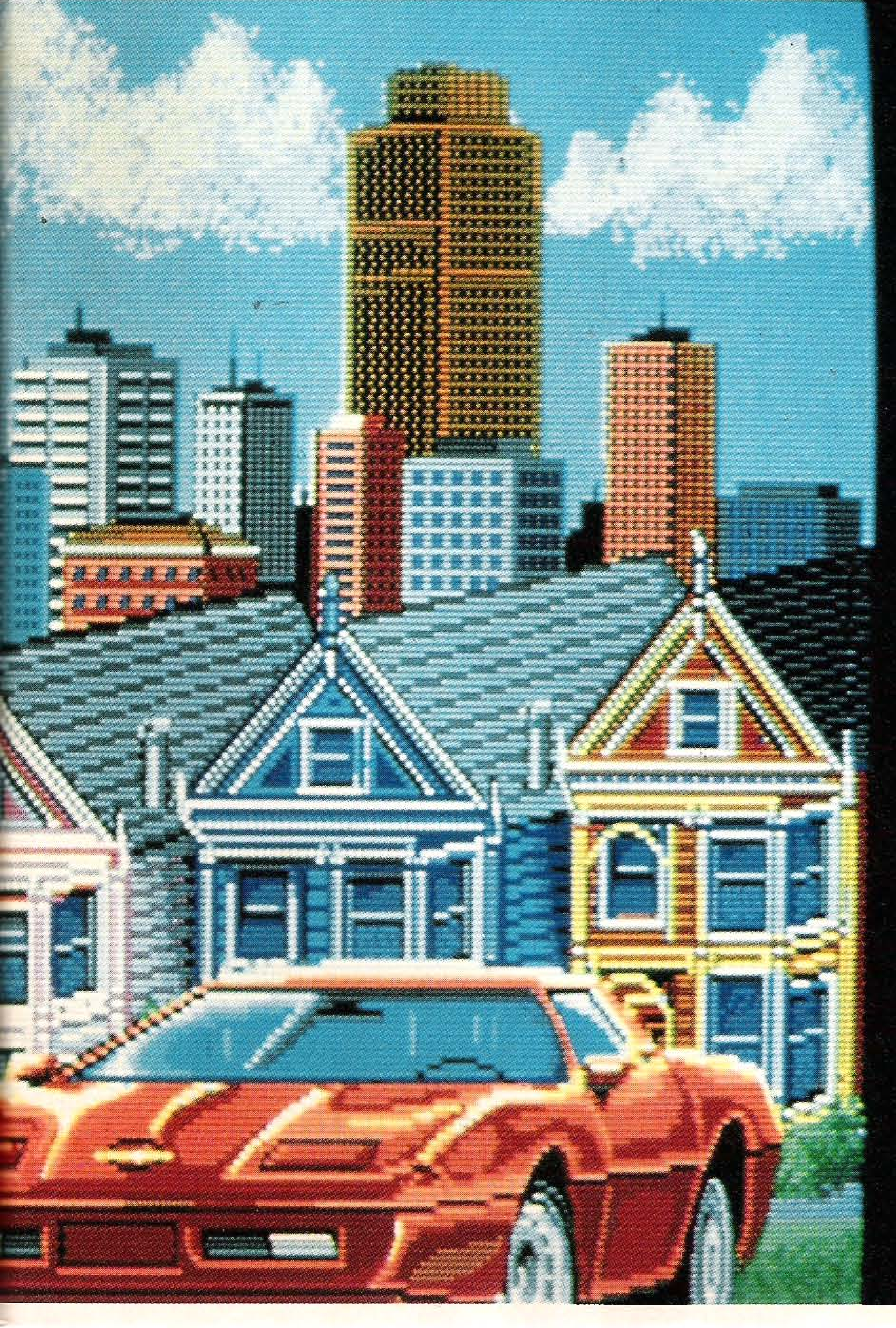




INH

VETTE!, der Rennknüller von SPECTRUM HOLOBYTE. Erste Information auf Seite 24.

ALT
5



BIO-HIGH-TECH


FOTO (4): Atari ST

Programm: Bio Challenge, **System:** Atari ST (getestet), Amiga (getestet), **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Delphine Software/ Palace, **Muster von:** Palace

In der Mitte des nächsten Jahrtausends hat es die Menschheit endlich geschafft: Bedingt durch jahrtausendelange Selbstdomestikation (Verlust der Anpassungsfähigkeit an die Umwelt durch kulturelle und technische Entwicklungen, etc.) sind die Erbanlagen derart degeneriert, daß sich die Menschen kaum noch bwegen können. Findige Wissenschaftler sind nun auf die Idee gekommen, dem Menschen eine zweite Hülle aus Stahl zu verpassen, mit der er sich besser bewegen kann als jemals zuvor. Diese Roboterhülle verleiht dem Träger phantastische Sprungkraft, Laufeigenschaften und erstaunliche Verteidigungsfähigkeiten (erinnert mich irgendwie an den guten Lee Majors als „Sechs Millionen Dollar Mann"). Bevor solch eine Neuentwicklung jedoch in die Großproduktion gehen kann, müssen alle Eigenschaften erst mal gründlich getestet werden, und aus diesem Grund ersinnt man die **BIO CHALLENGE**. Diese besteht aus einer künstlichen Arena, die in sechs Stufen aufgeteilt ist, in denen der Probant nur eines tun muß: überleben. Damit dies gelingt, haben die Entwickler dieses Spiels (und damit wieder zurück in die schöne Realität) die Steuerung des Helden dem Spieler überlassen. Der Test ist erst dann erfolgreich verlaufen, wenn alle sechs Levels erfolgreich absolviert wurden. Um aber ins jeweils nächste Level zu kommen, gilt es einige Hindernisse zu überwinden. So gibt es zunächst ein Zeitlimit von fünf Minuten für's erste Level und jeweils vier Minuten für die folgenden. In dieser Zeit müssen vier Teile eines Amuletts gefunden und zu einem Teleport am Anfang des jeweiligen Levels gebracht werden. Dann geht's aber noch lange nicht in die nächste Spielstufe, oh nein! Vorher wartet noch ein bizarrer Endgegner auf unser Bio-High-Tech-Versuchskaninchen, der's in sich hat.

Soviel erstmal zur **groben** Spielhandlung dieses Erstlingswerkes des französischen Softwarehauses **DELPHINE SOFTWARE**, das **PALACE** unter seine Fittiche genommen hat. Im Programm selbst sind noch ungezählte Details versteckt, denen wir uns noch im weiteren Verlauf dieses Testes widmen wollen, denn es lohnt sich! Selten habe ich nämlich in letzter Zeit ein Spiel gesehen, daß sowohl vom Konzept als auch von der Technik her so ausgereift war wie BIO CHALLENGE. Dabei sieht anfangs alles so simpel aus: Der Bio-Robot steht rechts neben der Teleportstation und kann von dort aus erstmal nur nach rechts laufen. Einfacher geht's echt nicht. Erste Probleme treten aber schon dann auf, wenn das erste fliegende Feindgeschwader auf unseren Helden trifft, denn schließlich sollen ja auch die Verteidigungssysteme des Robots getestet werden.

Die Angreifer sind in der Regel recht klein und fliegen in aberwitzigen Angriffsformationen. Da BIO CHALLENGE aber eben **kein** Ballerspiel ist, könnt Ihr auf die kleinen Metallviecher nicht schießen, sondern sie nur durch schnelle Eigenrotation wegschleudern. Einfach den Feuerknopf drücken (und am besten noch schön hochspringen), und schon sind die gegnerischen Sprites hinüber und vergeben als Dank für ihr Ausscheiden noch ein paar Punkte. Viel wichtiger als die Punktejagd ist jedoch das Finden der Amulettteile, denn Energie und Zeit sind knapp bemessen. Um das Amulett zu komplettieren, reicht aber beileibe nicht nur simples Suchen und Aufheben der Stücke, vielmehr müssen sie den diversen Bodengegner abgeluchst werden. Diese sind dummerweise etwas hartnäkkiger als ihre fliegenden Freunde und lassen sich durch die schnelle Rotation des Robots **nicht** vernichten. Zudem sind sie ziemlich groß und rollen ziemlich abrupt hin und her. Beeindrucken und im wahrsten Sinne eindrücken lassen sie sich nur, wenn man die Plattformen auf sie fallen läßt, die in verschiedenen Anordnungen in der Luft hängen. Ihr müßt ganz einfach auf sie draufspringen und dann mit einem Salto (Joy. nach unten + Feuer) die Plattform zu(m) Fall(en) bringen. Sollte sich dann noch „zufälligerweise" eines der Bodenmonster an der richtigen Stelle befinden, geht es in die ewigen Jagdgründe ein und hinterläßt noch ein Item. Dieses kann nun entweder ein Stückchen des begehrten Amuletts sein oder eine nützliche Erweiterung der eigenen Ausrüstung. So gibt es verbesserte Panzerung, Aufstockung des Zeitlimits und, was am wichtigsten ist, effektivere Verteidigungsmöglichkeiten. Gerade das letzte Item erlangt ungeheure Wichtigkeit beim Aufsammeln der Amulettstücke. So ist z.B. im ersten Level das vierte Stück in einem Vieh versteckt, das sich um eine Plattform hangelt. Um nun diese Schlange beseitigen zu können, muß sich der Bio-Robot auf eine benachbarte Plattform stellen und dann die Fluggeschwader mit der verbesserten Bewaffnung wegrotieren. Diese zerplatzen dann nämlich nicht mehr, sondern fliegen als vernichtende Geschosse zurück und können so ihrerseits die Schlange treffen! Ich kann Euch sagen, bis ich auf den Trick gekommen bin, vergingen Stunden...

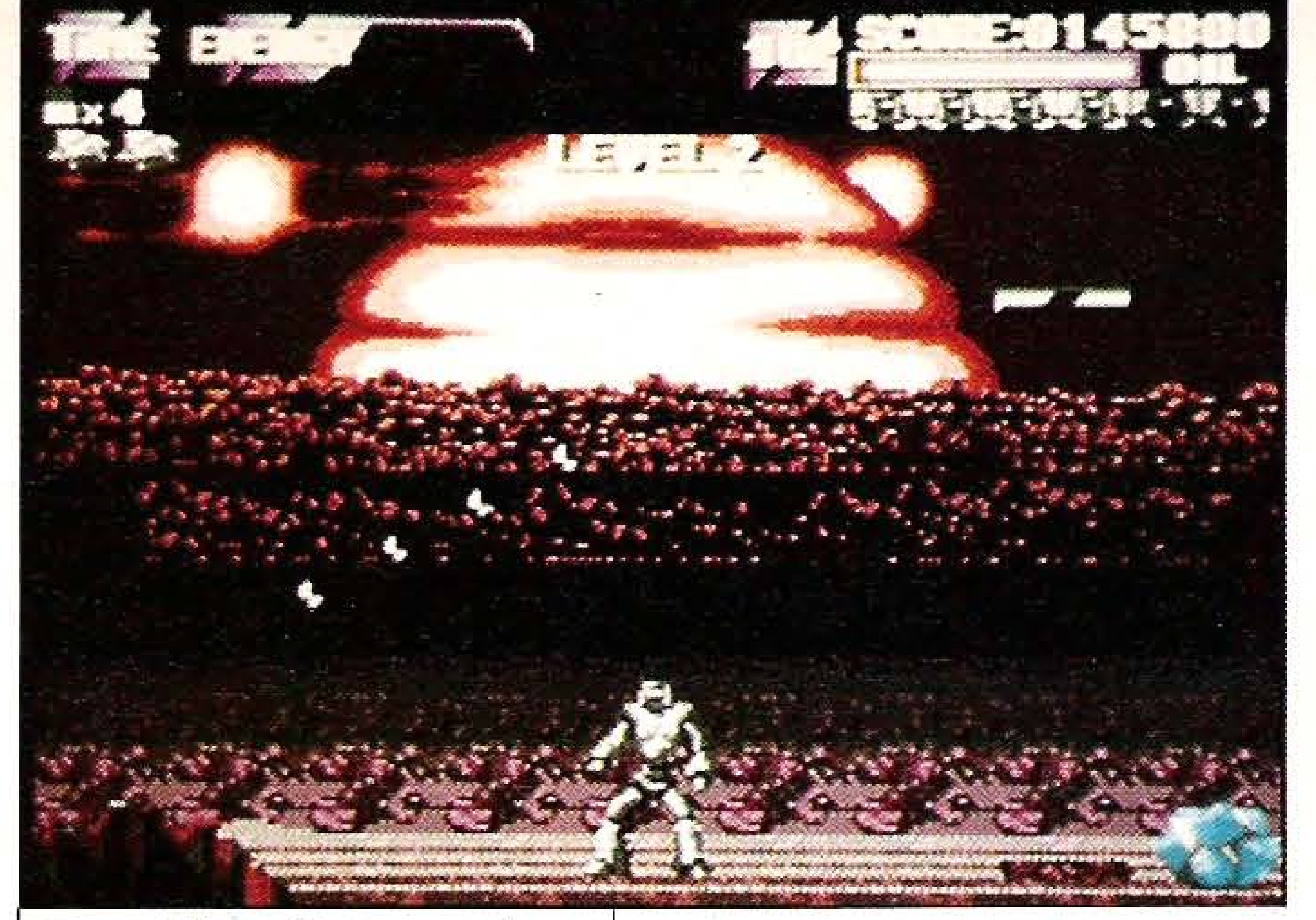
Aber es kommt noch besser. Jede Plattform besitzt Markierungen, deren Anzahl festlegt, wie oft sie „besprungen" werden muß, bevor sie hinunterfällt. Einige Bodengegner rollen nun gerade auf Flächen hin und her, über denen gar keine Plattform schwebt – was also tun? Auch hier gab's des Rätsels Lösung



Michael ist wieder mal am Rotieren . . .

erst nach einigem Rumprobieren: Springt man seitlich an die Plattformen heran, verschieben sich diese in die entgegengesetzte Richtung und verlieren dabei jeweils eine Markierung. Bei gutem Timing und guten Nerven können somit auch die hartnäckigsten Feinde überlistet werden – und der nächste Level rückt in greifbare Nähe. Aber keine Angst, diese Kombinationsodyssee ist noch lange nicht zuende! Um die einzelnen Levels nach allen möglichen Gegenständen abzugrasen, bedarf es noch einiger kleiner Mini-Teleports, die den Helden an andere Szenerien versetzen. Einerseits können mit dieser Methode unwichtigere oder unüberwindbare Landschaften (z.B. Berge) übersprungen werden, andererseits könnt Ihr aber Pech (oder Glück..) haben und werdet zurück zum Haupt-teleport versetzt. Dies ist generell dann von Vorteil, wenn Ihr bereits das Amulett komplettiert habt oder Alienüberreste eintauschen wollt. Ja, tatsächlich, auch das geht! Für jeden „Skalp" gibt's ein Munitionsmagazin für den Kampf gegen den Endgegner. Wenn Ihr zudem noch ganz großes Glück habt, erscheint nach dem Aufsammeln dieser anscheinend wertlosen Überbleibsel ganz plötzlich am oberen Spielfeldrand eine Art Zauberkessel, dem man durch das bewährte Rotieren noch zusätzliche Extras entlocken kann.

Sind all die großen und kleinen Rätsel gelöst und das Amulett vollständig, könnt Ihr Euch zum großen Teleport bewegen und dort die Reise ins nächste Level

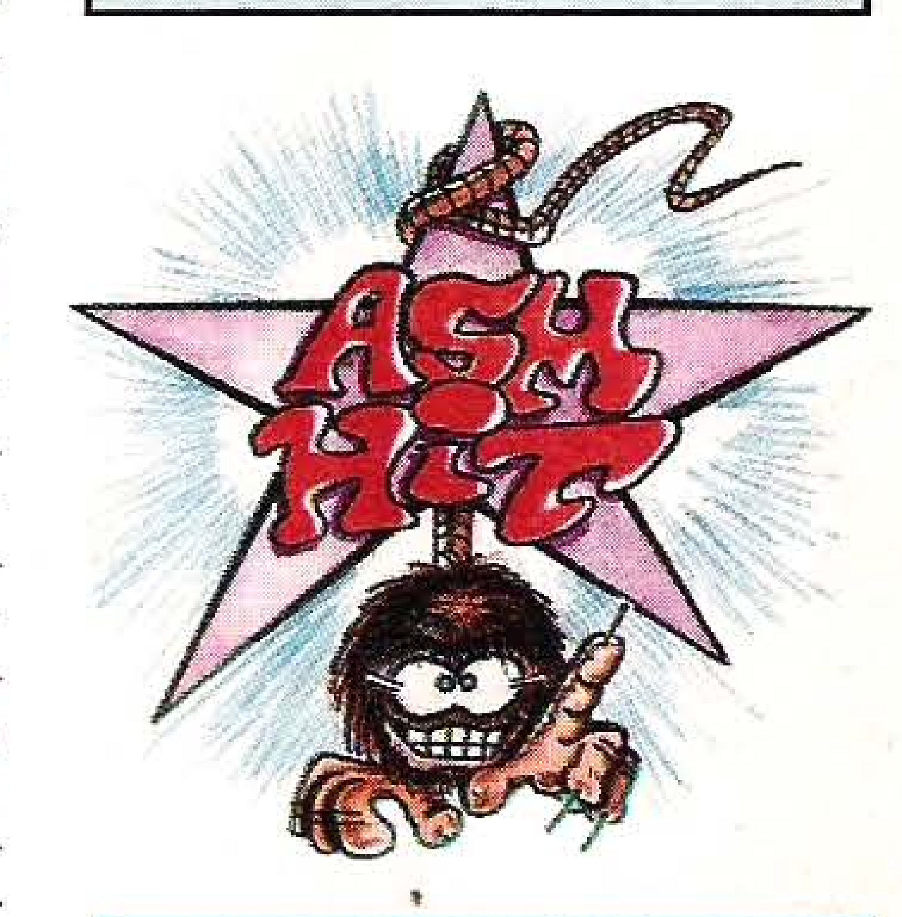


Ein schöner Hintergrund

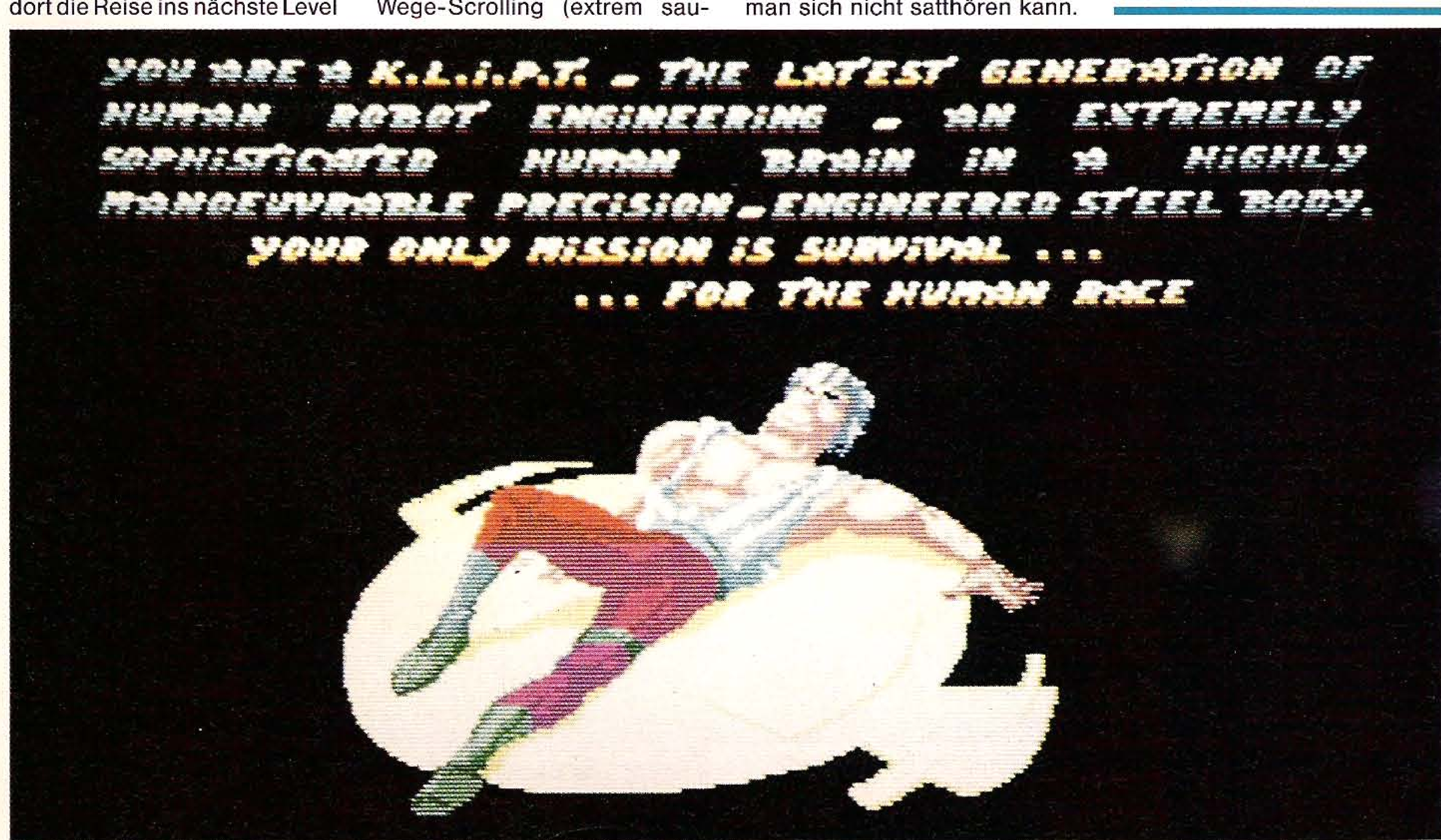
antreten. Doch halt, zwischendurch gibt's noch den obligatorischen Endgegner! Dieser besteht aus einem riesigen, hervorragend animiertem Sprite mit abenteuerlichen Formen und dem starken Drang, sofort wie wild auf den Bio-Roboter zu ballern. Er besitzt in diese Spielsequenz eine ganz besondere Fähigkeit, denn bei einem Sprung nach oben rotiert er nicht mehr, sondern verwandelt sich flugs in eine langläufige, schnellschüssige Kanone die langsam zu Boden sinkt, und dabei leicht nach links und rechts gesteuert werden kann. Wer erst mal die hervorragenden Animationensphasen dieses und aller anderen Sprites gesehen hat, wird begeistert sein! Überhaupt ist das programmiertechnische Können der französischen Programmierer schlicht atemberaubend. Haben sie es doch geschafft, der Amiga- und ST-Fassung neben massig und super animierten Sprites und Vier-Wege-Scrolling (extrem sauber!) auch noch 160 Farben zu verpassen!!! Auf dem Amiga sind's sogar noch mehr, aber das Zählen hab' ich mir verständlicherweise gespart. Kein Wunder, daß bei dieser Farbfülle und Dank eines begabten Grafikers Backgrounds entstanden sind, die von der Atmosphäre her kaum noch zu übertreffen sind. Schon beim Spielvorspann bekommt Ihr tolle Effekte zu sehen, wenn zum Beispiel der festgeschnallte „Freiwillige" plötzlich mit der stählernen Kunsthaut überzogen wird oder zum Beginn der Levels ein gut gestylter Kopf erscheint, der mit glasklarer Sprachausgabe das Level ankündigt und sich dann mittels eines Vektorennetzes in einen Roboterkopf verwandelt. Einfach phantastisch! So ganz nebenbei gibt's noch neun gesampelte Melodien, und nur in diesem Punkt besitzt die Amiga-Fassung einen Vorsprung, denn statt kratziger Digi-Sounds bietet die Amiga-Version hervorragende Melodien in Stereoqualität, an denen man sich nicht satthören kann.

BIO CHALLENGE darf sich rühmen, eines der wenigen Spiele zu sein, bei denen alles zusammenpaßt. Ein mitreißendes Spielkonzept wurde mit einem technischen Know-How umgesetzt, wie man es bis jetzt selten auf den 16-Bittern sah. Vom Spielablauf her bietet BIO CHALLENGE also neben viel spannender Unterhaltung noch viel für Auge und Ohr – und für's Geld. Bleibt zu hoffen, daß dieses engagierte Produkt von DELPHIN SOFTWARE Schule macht! *Michael Suck*

(Amiga/Atari ST)		
Grafik	**11**	**11**
Sound	**10**	**9**
Spielablauf	**10**	**10**
Motivation	**11**	**11**
Preis/Leistung	**11**	**11**



»So intelligent und perfekt wie BIO CHALLENGE können 16-Bit-Spiele sein. Geht's noch besser?«



Ein alter Bekannter



Die Ähnlichkeiten sind unverkennbar (Foto: Amiga)

Programm: Targhan, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Silmarils, Frankreich, **Muster von:** 1.

Die französischen Softwareschöpfer von **SILMARILS** erinnern mit ihrer neuesten Kreation **TARGHAN** stark an ein indiziertes Spielchen namens Brimborian (Name von der Red. geänd.). Wer schnell genug ist, kann hier ein teilweise ähnliches und genauso brutales Spiel ergattern – er muß nur schneller als die BPS sein.

Den Spielablauf mit vielen Worten zu erklären, dürfte ebenso überflüssig sein wie Rambo darauf hinzuweisen, daß Gewalt schlecht ist. Es geht kurz gesagt nur um Zuschlagen und Abstechen. Dies wird durch ein sogenanntes „Spielziel" als Mittel zum Zwecke degradiert, es steht aber im Spielablauf im Vordergrund. Eine Statue muß man finden, und eine reichliche Anzahl von Gegnern versucht, das zu verhindern. Doch zum Glück ist man ja neben einem muskelgestählten Körper noch mit einem langen Schwert ausgerüstet. Der Sinn dieser Bewaffnung ist ja klar, die Feinde melden einen Treffer an ihrem Körper mit einem lauten Aaarg! Köpfe werden beim Fighten zwar nicht abgeschlagen, aber Blut darf dafür verspritzt werden.

Durch die vielen Bilder hindurch muß man sich mit allerlei Feinden herumschlagen, die teilweise mehr einstecken können als man selbst. Hat der Gegner genug eingesteckt, erscheint ein Skelett für den Dahingeschiedenen. Soviel zum wesentlichen Spielablauf. Nun noch ein paar Einzelheiten: Allerlei Zusatzwaffen können am Wegesrand aufgesammelt werden. Es geht auf der Suche nach der Statue sowohl durch unterirdische Labyrinthe (teilweise zu undeutlich dargestellt) als auch in luftige Höhen und Berge. Im letzteren Fall sehen die Gegner dann wie Wikinger aus! Die Grafik und Animation der Spielfiguren ist ordentlich bis gut, wenn sie auch alle etwas langsam bewegt werden bzw. reagieren. Das führt manchmal dazu, daß bei hektischen Naturen der Joystick quietscht, als stehe er kurz vor dem Ableben. Davon abgesehen sieht das Spiel ganz gut aus, wozu die gute Hintergrundgrafik auch ihren Teil beiträgt.

Fans solcher Actiongames werden bestürzt sein über die Tatsache, daß man zur Bewältigung der Aufgabe nur ein Leben hat, welches trotz hoher Startenergie schnell ausgehaucht ist. Na ja, wem so ein Spiel Spaß macht, der soll es sich eben kaufen. Ich brauch's nicht!

Peter Braun

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung:	7

Schmalspur-Exorzist

Programm: Bit Exorcist, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 30 DM (Kass.), ca. 35 DM (Disk.), **Hersteller:** Kingsoft: **Muster von:** Kingsoft

Wenn sich moderne Technik mit altertümlichen Vorstellungen paart, dann kommt sowas heraus: **BITEXORCIST**, ein Spiel, in dem mal nicht Menschen sondern Computer von Geistern besessen sind. Es kommt aber noch besser (und von **KINGSOFT**)! Mit Hilfe einer Schrumpfungsmaschine wird ein staatlich geprüfter Computer-Exorzist mitsamt einem sogenannten Platinengleiter verkleinert und auf die Platinen gebeamt. Dort ist er nun und kann nicht anders, er muß die Gespenster vernichten, bevor sie den Computer und damit auch ihn zerstören. Logisch, daß ein moderner Exorzist mit Waffen ausgestattet ist. In diesem speziellen Fall mit einer im Gleiter eingebauten Kanone, die den Geistern den Garaus macht. Doch damit nicht genug, natürlich stellen die Geister eine Gefahr dar, zwar nicht für den Spieler mit seinem Gleiter, dafür aber für den Computer; sie haben nämlich die unangenehme Eigenschaft, aus einem IC, auf den sie treffen, logische Schaltungen zu entwenden. Finden sie in einem IC keine Schaltungen vor, so werden sie sauer und verdoppeln sich. Mit der Zeit, sie läuft unerbittlich ab, machen sie so alles kaputt. Ein Level gilt als gewonnen, wenn alle Geister vernichtet und alle IC's repariert sind.

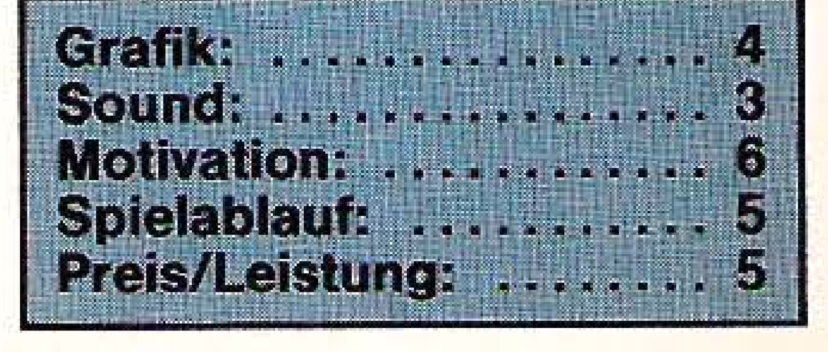
Das Spiel selbst besteht aus zwei Sequenzen; eine davon ist gut, die andere echt schlecht. Die erste Sequenz, die schlechte, besteht darin, daß man mit dem Gleiter über die Platine fährt und die Gespenster jagt. Dabei scrollt die Spielfläche (die Platine) in vier Richtungen, was sie sehr soft tut. Dafür ist die Steuerung aber eine einzige Katastrophe, da der Joystick nicht diagonal bewegt werden kann und darf. Die Bauteile des Computers stellen Hindernisse dar, über die der Gleiter nicht hinwegfliegen kann, was die Gespenster aber durchaus können. Probleme gibt's aber nicht nur mit der Steuerung. Die Gespenster sind nämlich genauso schnell wie der Gleiter, da hilft dann nur noch ein Blick auf den Radarschirm, um ein Gespenst zu finden.

Die zweite Sequenz des Spiels ist da deutlich besser. Hier darf man nämlich seine kleinen grauen Zellen anstrengen. Ich sagte ja bereits, daß die Gespenster Bauteile entwenden, die darf der Spieler nun wieder einsetzen. Dazu verfügt er über eine Anzahl verschiedener logischer Bauelemente. Anhand einer Wahrheitstabelle muß nun die Funktion des IC's wieder hergestellt werden. Jeder IC hat vier Ein- und vier Ausgänge, was 16 verschiedene Möglichkeiten für die Aus- und Eingangssignale ergibt. Durch Einsetzen der Bauteile müssen nun die Signalwege genau so, wie in der Tabelle angegeben, aufgebaut werden. Dabei hat man acht Bauelemente, wie z.B. Inverter, Weichen, Vertauscher, XOR-Verknüpfer und Doppel-Inverter, zur Auswahl. Bei kleinen IC's ist diese Aufgabe meist einfach, bei den großen aber, da wird's schwierig, sehr schwierig.

Die Grafik des Spiels ist nicht gerade gut, ebensowenig der Sound. Animation gibt es auch nicht viel. Einzig und allein das Reparieren der Chips ist gut gelungen, ob man dafür aber 30 DM ausgeben sollte? Das soll jeder selbst entscheiden.

Elektronik für Hobby-Bastler (Foto: C-64)

Ottfried Schmidt



Grafik:	4
Sound:	3
Motivation:	6
Spielablauf:	5
Preis/Leistung:	5

Das kosmische Gefecht?

Programm: Nightdawn, **System:** Amiga (getestet), C-64, ST, **Preis:** Ca. 85 Mark (Amiga), für ST etwa 65 Mark, für C-64 ca. 35 Mark (Kass.), 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** 35.

NIGHTDAWN ist im Grunde nichts anderes als Ballern par excellence. Das Geschehen spielt sich auf einem Kunstplaneten, NIGHTDAWN genannt, ab. Dennoch kann die äußere Form nicht über den sehr ernsten Spielinhalt hinwegtäuschen. Dieses Game ist meines Erachtens eindeutig militaristischer Machart, auch wenn der Panzer, den man steuern muß, von einem Raumschiff aufs Festland gesetzt wird, und auch, wenn man sich hier auf sogenanntem „Erkundungsflug" (so die Anleitung) befindet.

Man kann eigentlich noch weiter gehen und provokativ behaupten, daß diesem Game eher ein Titel wie „Afghanistan Explorer" oder ähnliches stehen könnte. Das aber ist ein anderes Kapitel. Die Amiga-Version dieses Ballerspiels macht schon einiges her. So friedfertig, wie die Titelmelodie anmutet, so hart ist der übrige Part von **MAGIC BYTES'** NIGHTDAWN. Man setze sich nun vor den Amiga, versetze sich in die Lage eines Panzerkommandanten und lasse sich auf der Plattform (dem Schlachtfeld!!) dieses Kunstplaneten aussetzen. Das Gefecht beginnt.

Zunächst sollte man mit seinem „Kettenmuli" geradeaus bis zu einer roten „5" fahren, ohne auf 'ne Mine zu rollen, um sich mit Druck auf den Feuerknopf sein Ballerpotential zu besorgen. Hat man sich's dann besorgt, geht's strategisch weiter. Auf dem Schlachtfeld (überall tauchen feindliche Panzer auf, Minen und zielgerichtete Bomben bedrohen das eigene Vehikel) befinden sich an verschiedensten Stellen numerierte Schleusen, Lasersperren und (teils) überfahrbare Bodenhindernisse wie Rollbrücken und Wassergräben, die es zu überwinden gilt. Bevor man sich jedoch den Kopf über solche Hindernisse zerbricht, sollte man sich zunächst den von Panzern bewachten Minendetektor besorgen (rechts auf der Plattform!), und erst dann mit dem Aufsammeln der numerierten Schlüssel beginnen. In der Headline werden die eingesackten Schlüssel angegeben, die für die jeweiligen Sperren und Schleusen unentbehrlich sind. Auch die Anzahl der noch verbleibenden Kettenfahrzeuge (pro Level sechs an der Zahl) oder Leben (wie man's eben nennen mag) und eine Energieleiste werden im oberen Viertel des Screens angezeigt. Desweiteren kommentiert das Programm jedes Ereignis (z.B. eigene Fehler, ...) ebenfalls in der Headline.

So, nun heißt's ballern – oder besser: sich verteidigen – und Schlüssel „erobern", um seine Level systematisch „säubern" zu können, bis der Panzer sicher das „Exit-Feld" erreicht hat und ins nächste der insgesamt zehn Level gebeamt wird.

Technisch ist NIGHTDAWN – man kann's wirklich nicht anders sagen – bis ins Detail ausgereift. Die Grafik (Vogelperspektive) ist zwar (relativ) einfach aufgebaut, besteht allerdings u.a. aus 'nem ordentlichen zwei Ebenen-Scrolling. Die Höhe ist der Sound. Gefechtsmäßiger kann ein Game meines Erachtens kaum illustriert werden, denn der Amiga bringt Geräusche rüber, die eine Live-Übertragung aus Vietnam, Afghanistan, ... vermuten lassen. Neben Gefechtsgeräuschen mit Stereoeffekten bringt die Kiste schauerlichen Katastrophen- und Fliegeralarm (Sirene) rüber sowie Fahrgeräusche,... Was ich noch vermißt hab', ist das so typische Quietschen der schweren Panzerketten. Man kann eben nicht alles haben! *Matthias Siegk*

Grafik	9
Sound	11
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7



Foto: Amiga

Finster

Programm: Dark Fusion, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Spectrum, MSX, **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Muster von** 18

Die großen Softwarehäuser scheinen nicht müde zu werden, immer wieder mittelmäßige Ballerspiele auf den Markt zu werfen. Mit **DARK FUSION** haben wir mal wieder ein Musterbeispiel eines solchen Games auf dem Tisch bzw. im Computer. Solche Spiele erkennt man immer an folgenden Kriterien. 1.) Betont futuristisches Styling des Covers. 2.) Penetrant langweilige „Retter-der-Galaxis-Story". 3.) Extrem mittelmäßige Ballerei im eigentlichen Spiel. Na gut, man kann ja nicht immer einen Hauptgewinn aus der Testkiste ziehen. Also, ran an den Speck. In der Anleitung ist die Rede von: Verschiedene Sektoren von Aliens säubern, sodann auf die Suche nach stroboskopartigen Leuchtfeuern gehen, weil man mit Hilfe von diesen in das nächste Level vorstoßen kann. O.k., Aliens abballern ist noch nie ein Problem gewesen. Diese netten Viecher lassen nach ihrem Ableben auch immer etwas liegen, was der Spieler tunlichst aufnehmen sollte. Da gilt es, verschiedene Waffen aufzusammeln, Schutzschilde etc., also alles, was das Herz eines Ballerspielfreaks erfreuen könnte. Trotz intensiver Bemühungen ist es mir aber nicht gelungen, zu einem dieser besagten Leuchtfeuer vorzustoßen, was meine Motivation natürlich stark reduzierte.
Ich gehe also davon aus, daß es mal wieder eine absolut hirnrissige Lösung für dieses Game gibt, auf die kein Mensch, außer durch Zufall, stoßen kann. Zu den rein technischen Aspekten wäre zu sagen, daß die Graphik recht nett aber nichts Besonderes ist. Man steuert übrigens kein Raumschiff, sondern ein Wesen, das mit einem Raumanzug bekleidet ist. Das Scrolling ist auch recht sauber, doch der Sound begrenzt sich im Spiel auf Ballergeräusche. Hat man das Menü vor Augen, hat man gleichzeitig einen leider recht billigen Computersound in den Ohren. Hab' ich noch was vergessen? Eigentlich nichts, außer, daß mich Spiele, bei denen ich nicht weiterkomme, prinzipiel ärgern.
Ich möchte ja sagen, probiert's selbst aus, aber für fünfzig DM würde ich mir das nur einmal überlegen.

Jörg Heckmann

Grafik	**6**
Sound	**4**
Spielablauf	**2**
Motivation	**3**
Preis/Leistung	**2**

Ostern ist doch schon vorbei!

Programm: Chuckie Egg, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 55 Mark, **Hersteller:** Pick & Choose, **Muster von:** Pick & Choose, England.

Mein erster Gedanke: „Die Jungs von **PICK & CHOOSE** sind ja wahnsinnig flink, bedenkt man, daß sie schon nach so kurzer Zeit mit dem Nachfolger von *CHUCKIE EGG I* aufwarten können." Dieses „Hüpf-Kletterspiel"-Spiel zeichnete sich ja durch zum Teil durchaus brauchbare technische Feinheiten aus, aber spielerisch bot sich nur dem absoluten Fan dieses Genres etwas. Mein zweiter Gedanke beim Entpakken von *CHUCKIE EGG II – CHOCCY EGG*: „Die Story zum Debütprodukt war bekanntlich schon grauenhaft, CHOCCY (das hat mit Schokolade zu tun) EGG schlägt sie einfach um Längen, in negativer Hinsicht, versteht sich."
Nachdem nämlich Hühnerheld Hen House Harry auf der Hühnerfarm alle Eier eingesammelt und sich somit bewährt hatte, bekam er rechtzeitig zur Osterzeit das wahnwitzige Angebot eines Schokoladeneierfabrikanten, in dessen Fabrik zu arbeiten. Harry soll dort Jumboeier zusammenbauen, bestehend aus acht Teilen Kakao, acht Teilen Milch und acht Teilen Zucker. Zu allem Übel schimpft sich das neue Produkt ein Riesenschokoladenüberraschungsei, so daß auch noch ein in wiederum acht Teile zerlegtes Spielzeug gefunden und eingebaut werden muß, bevor das Ei endlich fertiggestellt ist und mit der Produktion des nächsten begonnen werden kann. Die jeweiligen „Zutaten" sind zudem noch in den ganzen Fabrikhallen verstreut, wodurch sich das ganze Geschehen ungemein in die Länge zieht. Die Eier müssen schließlich noch verschickt werden – und sowieso ...

Das Ladebild eröffnet endlich den ersten Lichtblick, den dieses Game zu bieten hat. Titelscreen und soundliche Unterstützung machen sich relativ gut, wenn auch die Programmierung und Erstellung nicht allzuviel Schweiß abverlangt hat. Gegenüber dem Vorgänger hat CHUCKIE EGG II musikalisch einiges mehr zu bieten. Jedoch das Gelbe vom Ei haben die Programmierer bei weitem noch nicht hervorgezaubert. Dazu hört sich der Digisound über weite Strecken zu langweilig, zu wenig abwechslungsreich an. Eigentlich schade, gute Ansätze waren jedenfalls schon zu erkennen.
Im Gegensatz hierzu fiel die Grafik wesentlich besser aus. Jedoch ist es wiederum nicht gelungen, die Hintergrundgrafiken mit den einzelnen Plattformen, Fahrstühlen etc. in Einklang zu bringen. Denn die Hintergrundgrafiken passen keinesfalls zum Vordergrund; vielmehr wirkt jene unglückliche Kombination eher unrealistisch, was daran liegen mag, daß die Grafiken zum Teil digitalisiert, der Rest dagegen „per Hand" miteingebaut wurde.


Kurzum: Das war ein Griff ins Klo. Dagegen wurde viel Wert auf zusätzliche Elemente gelegt, die das Plattformgewirr verzieren. So finden sich jetzt Rutschen, Rohre, die sich zum Teil als äußerst glitschig erweisen, „Kletterketten" und dergleichen mehr. Durch diese lobenswerten Zusätze hebt sich das Spiel erheblich vom Vorgänger ab, besonders auch wegen der „kreativen" Anordnung der jeweiligen Bauteile, die erheblich mehr Geschick verlangt, als das bei anderen Spielen der Fall gewesen sein mag. Bei den Sprites hat sich nichts Wesentliches verändert. Auf alle Fälle sind sie immer noch so mickrig, so daß man schon zweimal hingucken muß. Die Animation wußte trotz allem zu überzeugen, von einigen Ungereimtheiten abgesehen.
Desweiteren flattert, schwebt und krabbelt einiges mehr an Ungetier über den Bildschirm, wodurch sich der Spieler manchmal zu abrupten Rettungsmanövern genötigt sieht. Gerade hier hapert es aber mit der Qualität der Sprites und vor allem mit deren Animation. Alles in allem kann man recht zufrieden mit der Grafik von CHUCKIE EGG II sein. Hier und da stimmt's zwar nicht, aber man hat schon Schlechteres gesehen. Also, nicht beklagen.
Der „Clou" ist jedoch, daß Harry nun auch Gegenstände aufnehmen kann, die er vielleicht erst Screens weiter gebrauchen muß. So darf man gleich zu Beginn in die Unterwelt schlüpfen und dort einen schmackhaften Knochen stiebitzen, will man Bonzo, den todbringenden Hund, passieren. In diesem Stil sind die Aufgaben während des Spieles geartet: Nicht zu schwierig, aber der Weg dorthin ist zuweilen äußerst lang und gefahrvoll. Die Anforderungen sind zum Teil erheblich gestiegen, wobei aber nach kurzer Einübungszeit nichts mehr schiefgehen dürfte, denn Routine und Timing sind die halbe Miete. An die Steuerung dürfte sich der Spieler jedenfalls in kürzester Zeit gewöhnt haben, lediglich die Sprünge.
Bis man jedoch alle Eier zusammengebastelt, sprich: alle 120 Screens durchquert hat, vergeht natürlich seine Zeit, wo kämen wir denn sonst hin.
PICK & CHOOSE konnte mit CHUCKIE EGG II einen ganz passablen Nachfolger hinterherschieben, der aber wiederum nur Fans von „Lauf-Kletter-Sprung-Hüpf"-Spielen gefallen dürfte. Grafisch und soundtechnisch wird einiges geboten, wenn auch nicht allzuviel. Zum Schluß bleibt nur zu hoffen, daß es nicht auch noch ein CHUCKIE EGG III geben wird (wie auf der Verpackung angekündigt), denn ich kann einfach **keine** Eier mehr sehen.

Torsten Blum



Auf der Suche nach dem „Ei des Kolumbus"?

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**6**


KULT
In deutscher Sprache und mit deutscher Anleitung.
Der Tempel der fliegenden Untertassen birgt fürchterliche Geheimnisse.
Schrecklich rätselhaft, aber so bezaubernd...
Die Gänsehaut bleibt dir nicht erspart ! Du wirst nicht mehr der alte sein !
Sogar deine besten Freundinnen werden dich kaum wiedererkennen...
Sie werden glauben, daß du verdorbene Trompschwänze geraucht hast...
EXXOS hat dich überlistet. Von nun an bist du ein PSY-Mutant.
EXXOS IS GOOD FOR YOU!
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
EXXOS
Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25
Mitvertrieb Österreich: KARASOFT

Angeschaut & abgehakt

Programm: Chicago 30's, **System:** Atari ST mit Farbmonitor (getestet), C-64/128, Amstrad CPC, Spectrum 48/128K/+2/+3, MSX, **Preis:** Atari ST ca. 70 Mark, die Preise für die anderen Rechner liegen je nach Datenträger zwischen ca. 27 und etwa 45 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold/Topo-Soft, **Muster von:** 7 / 15 / 26.

In der Zeit der Prohibition hat **U.S.GOLD** sein neues Spiel angesiedelt, das von der spanischen Crew **TOPO-SOFT** programmiert wurde. Und so hat man sinnigerweise den Titel **CHICAGO 30's** gewählt – für ein Spiel übrigens, das man den Usern besser hätte ersparen sollen.

Wer das Programm leichtsinnigerweise für teures Geld erstanden hat, schlüpft in die Haut des Detektivs Elliot, der gegen Alkoholschmuggel, Mafia-Machenschaften und Bandentum kämpft. So zieht er durch die Straßen, legt Leute um oder, was wahrscheinlicher ist, beißt selbst ins Gras. Denn die Gegner sind zahlreich und kommen in wahren Scharen auf unseren Kämpfer zu.

Das Geschehen wird begleitet von schlecht programmierten Schußgeräuschen, die andererseits aber wieder vorzüglich zu der ebenfalls schlechten Grafik, der nicht minder schlechten Animation und dem ebenso schlechten Pseudo-Scrolling passen. Ihr werdet es mir nachsehen, wenn ich an dieser Stelle schon abbreche, aber ich möchte meine und Eure Zeit nicht länger als nötig mit diesem Machwerk vergeuden. Das Resümee bereitet in diesem Falle überhaupt kein Problem und kann mit einem Wort präzise auf den Punkt gebracht werden: CHICAGO 30's ist **schlecht**!

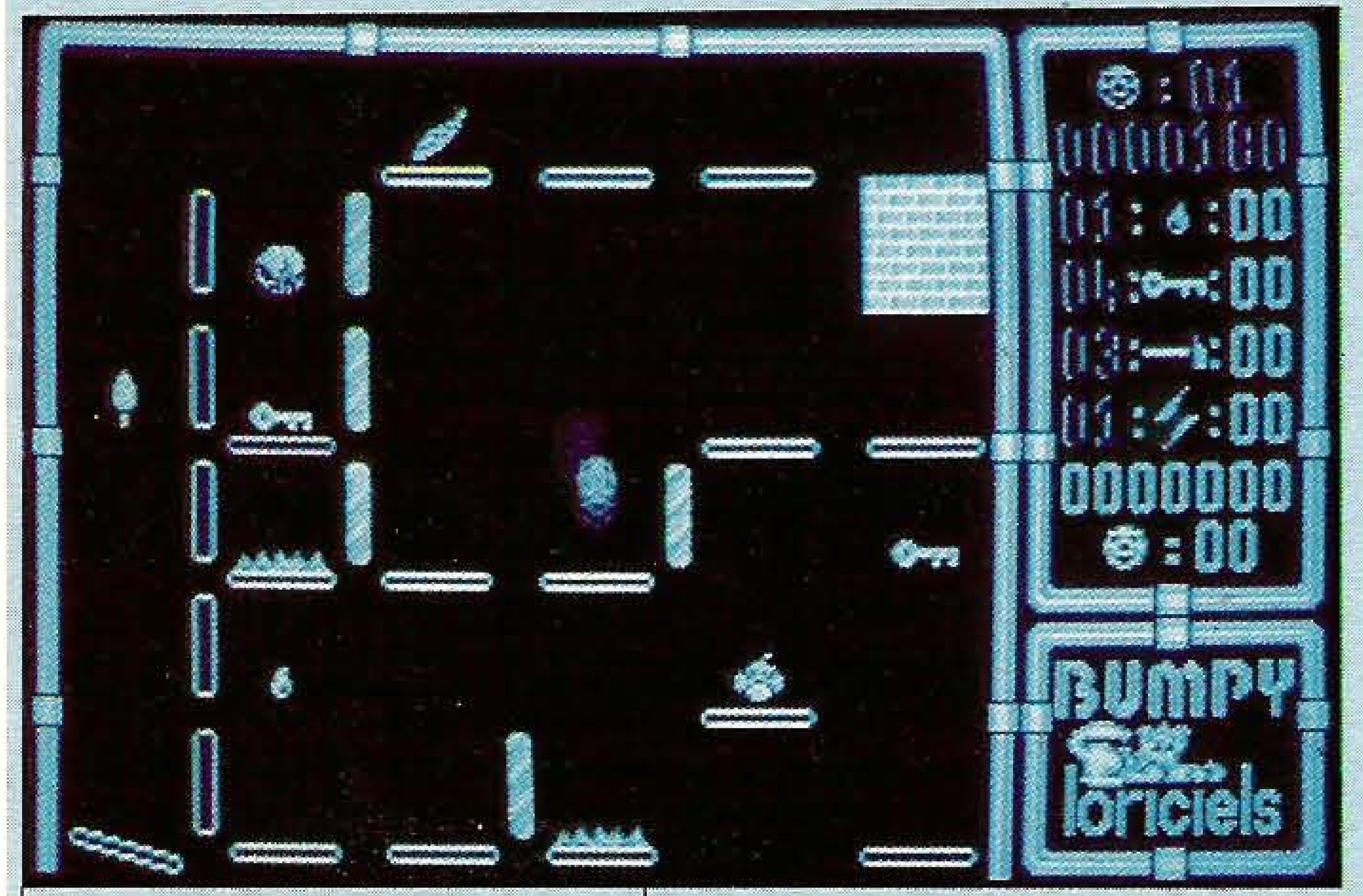
Bernd Zimmermann



Nur ein schlechter Witz! (ST)

Grafik	**4**
Sound	**3**
Spielablauf	**4**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**

Springfreudiger Gummi!



„It's not easy!" (CPC)

Programm: Bumpy, **System:** Schneider CPC (getestet), Atari ST, IBM & Kompatible, **Preis:** Ca. 47 Mark (CPC-Disc.), **Hersteller:** Loriciels, Frankreich, **Muster von:** Profisoft, Osnabrück.

Frisch aus französischen Landen vom bekannten Hersteller **LORICIELS** flatterte vor kurzem ein ganz nettes Actionspielchen mit einem gehörigen Schuß Taktik in unsere Redaktion. **BUMPY**, so der Name des neuen Produktes des französischen Softwarehauses, ist die Geschichte von einem Flummi, der sich seinen Weg durch 100 haarige Levels bahnen muß, unter Zuhilfenahme des Spielers versteht sich. Die einzelnen labyrinthartigen Levels bestehen zum größten Teil aus „den Ball reflektierenden" Plattformen, die für ihn gewissermaßen „sicheres" Land darstellen. Natürlich haben sich die Programmierer noch einige besondere Gemeinheiten einfallen lassen, um so dem Spiel erst die rechte Reife zu verleihen. So wird man bald die Bekanntschaft mit Plattformen machen, die nicht allzu standhaft sind, sondern von Sprung zu Sprung ein Stück kleiner werden, bis .... aaaahhhhhhh. Nett machen sich da auch die sogenannten Stachelfelder, denn diese gehen BUMPY direkt ans Gummi und den Rest könnt ihr Euch ja bildlich ausmalen. Ziel in jedem Level ist es aber, anstatt Kamikazeaktionen zu vollführen, nützliche Gegenstände aufzusammeln, von denen eine ganze Reihe in den einzelnen Bildern herumliegen. Mit Hilfe dieser Items lassen sich zu einem späteren Zeitpunkt einige Hindernisse aus dem Weg räumen. Der Wassertropfen löscht z.B. tödliches Feuer, mittels des Hammers können Mauern zerlegt werden usw. In den meisten Levels müssen aber sowieso alle Gegenstände eingesackt werden, bevor der Eingang zum nächsten Level aus der Versenkung hervortritt. Dennoch sollte man auch in den restlichen Stages alles aufsammeln, was nicht niet- und nagelfest ist, will man nicht vorzeitig an einer Mauer scheitern.

Hoch anzurechnen ist dem Programmiererteam, daß sie gänzlich auf ein Zeitlimit für die einzelnen Levels verzichteten, so daß wenigstens keine Hektik aufkommt. Aber keine Angst, einfach erweist sich die ganze Chose beileibe nicht. Das größte Problem dürfte der Parcours an sich sein. Abgesehen vom ersten Level, in dem schnell noch die Funktionsfähigkeit des Joystick getestet werden kann, zeigt sich der Rest des „Kurses" von einer ganz mörderischen Seite. Gänzlich deprimiert mußte ich feststellen, daß im ersten Spiel gleich im dritten Level Schluß war, was mir bei Spielen dieses Genres sonst relativ selten passiert (also ehrlich!). Doch auch meine weiteren Spielereien waren kaum von Glück gekennzeichnet. Nur einige, müde Stufen weiter – und dann blitzte schon wieder der mir mittlerweile gewohnte „Game Over"-Streifen ins Auge. Der Steuerung kann man aber weiß Gott keinen Vorwurf an meiner Blamage machen, vielmehr den „verdammten" Schöpfern dieses Games, die sich mit Sicherheit etwas beweisen wollten. Empfehlenswert ist es auf jeden Fall, zu Beginn eines Levels sich diesen in Ruhe, d.h. mit Pausentaste (P), anzuschauen, um so den meist nur einzig möglichen Weg zu erspähen. Mit der „Steuertechnik" dürfte sich jeder ziemlich bald anfreunden, wenn man auch die letzten Kniffe erst mit der Zeit herausfindet, mir ging's jedenfalls so.

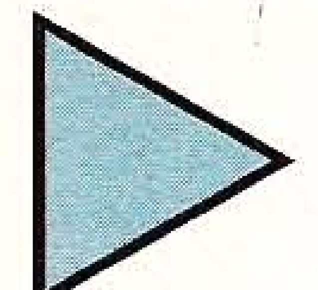
Etwas enttäuscht war ich über die auch für Amstrad-Verhältnisse dürftige Grafik, die unterhalb des üblichen Standards rangiert. Lediglich das Titelbild konnte einiges an Boden gut machen. Glücklicherweise läßt sich alles einigermaßen erkennen, wodurch die Spielbarkeit nicht zu sehr unter den miesen grafischen Zuständen leiden muß. Wenigstens etwas, aber manch' Spieler wird leicht schockiert das Spiel beginnen, beim Anblick dieser langweiligen und einfaltslosen „Miniaturgrafik".

Nennenswert ist nur noch ein implementierter Leveleditor, mit dessen Hilfe sich „einfachere" Screens kreieren lassen. Die Benutzerfreundlichkeit des Construction Kits hält sich in Grenzen, wie so oft nur gute Handwerksarbeit.

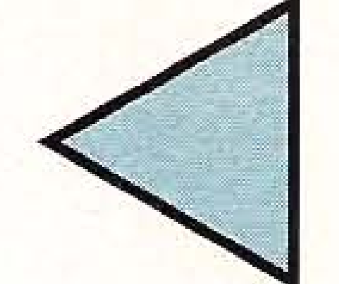
Alles in allem war ich jedoch angenehm von BUMPY von LORICIELS überrascht. So etwas Schweres und Heikles gab's lang nicht mehr. BUMPY war zwar letztendlich kein Spiel für mich, aber der wahre Profi wird hier voll auf seine Kosten kommen, denn so ein bißchen „Rumhüpfen" iss nich', wie ich leidlich erfahren durfte (im sechsten Level). Warten wir es also ab, wie sich die beiden anderen Versionen präsentieren. Den Amstrad-Freunden sei aber jetzt schon zum Kauf angeraten.

Torsten Blum

Grafik	**5**
Sound	**stört (läßt sich auch nicht abschalten)**
Spielablauf	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**7**



Hitparade rauf und runter



Programm: Mike Read's Computer Pop Quiz, **System:** Atari ST, nur Farbe (getestet), Amiga, IBM PC, C-64, Amstrad, Spectrum, **Preis:** ST/AMIGA ca. 60 Mark; PC ca. 75 Mark; C-64/Amstrad ca. 40 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.); Spectrum ca. 40 Mark (Disk.), ca. 30 Mark (Kass.), **Hersteller:** Elite Systems, Lichfield, England, **Muster von:** Elite.

Nachdem **ELITE's** *A Question of Sport* zumindest in unseren Gefilden nicht den erhofften Erfolg bringen konnte, versucht das englische Softwarehaus mit einem weiteren Ratespiel sein Glück. Ähnlich aufgebaut wie sein Vorgänger, geht es bei **MIKE READ's COMPUTER POP QUIZ** darum, Showgrößen, Daten und Namen rund um die Musikszene zu erraten.

Über 1.000 Fragen werden gestellt, aufgeteilt in fünf Blöcke. Man sollte jedoch bei jedem neuen Spiel auch neue Fragengruppen wählen, da es ansonsten schnell zu Wiederholungen kommt. Zu Beginn wählen die Teilnehmer (gespielt wird allein, zu zweit oder in Teams) je drei Personen aus, deren digitalisierte Fotos in einer Gruppe von insgesamt zwölf Leuten auf dem Monitor erscheinen. Jeder von ihnen hat ein Spezialgebiet: Rock'n'Roll, Pop, Sänger, Country etc. Auch Fragen zur klassischen Musik werden gestellt; unverständlicherweise, wie ich meine, denn was Klassik in einem Pop-Quiz zu suchen hat, will mir nicht recht einleuchten.

Das Spiel, moderiert von Mike Read, der in England sicherlich bekannt, mir jedoch kein Begriff ist, besteht aus sechs Runden. Begonnen wird mit der „Jukebox", wobei nach *Der-Große-Preis*-Manier zunächst eines von zwölf Feldern angeklickt wird, das sich dann umdreht und das Wissensgebiet preisgibt. Hier wie auch bei den folgenden Fragen wird die richtige Antwort nach Multiple-Choice-Art aus vier vorgegebenen Möglichkeiten ausgesucht. Weiter geht es mit „Spot the Star", wobei ein Künstler zu erraten ist, dem man mit maximal drei Tips auf die Schliche kommen muß. Je weniger Anhaltspunkte man für die richtige Antwort benötigt, umso mehr Punkte bekommt man gutgeschrieben.

Bei „Your Scene" kommen nun die Spezialgebiete zum Zuge. Entscheidet man sich für Spielart „Easy", so kann man mit einer Frage aus dem eigenen Gebiet rechnen; richtige Beantwortung bedeutet einen Punkt. Entscheidet man sich für „Hard", so stammt die Frage aus einem anderen als dem eigenen Spezialgebiet; die richtige Antwort wird hierbei jedoch mit zwei Punkten belohnt. Es folgt „Name the Year", wobei es gilt, eine Jahreszahl zu erraten; ähnlich wie bei „Spot the Star" bekommt man bis zu drei Hinweise, um dem gesuchten Jahr näherzukommen.

Bei Runde fünf, der „Quick Fire Round", wird es hektisch; hier muß man versuchen, innerhalb von 45 Sekunden neun Fragen zu beantworten. Spielt man zu zweit, so ist entscheidend, wer zuerst den Feuerknopf drückt (im 2-Player-Mode wird mit zwei Joysticks gespielt). Wurde die Frage richtig beantwortet, so erhält man zwei Punkte; bei einer falschen Antwort jedoch erhält der Konkurrent einen Zähler. Abgeschlossen wird das Quiz mit einer weiteren „Jukebox"-Runde, deren Ablauf ich oben ja schon geschildert habe.

Gegenüber seinem Vorgänger hat das POP QUIZ den Vorteil, daß man, entsprechendes Interesse natürlich vorausgesetzt, die Fragen zumindest beantworten **kann**. Wer die Hitparaden verfolgt, wird auf jeden Fall einen Großteil der in diesem Spiel erscheinenden Künstler und sicher auch die meisten Songs kennen. Schwieriger finde ich es da schon, daß das Quiz einen Zeitraum von über 30 Jahren umfaßt. Und hat man dann eine Frage zu einem Rock'n'Roller zu beantworten, der Mitte der 50er Jahre einen Hit gelandet hat, so wird man dabei sicherlich schon Probleme bekommen. Eine Eingrenzung auf eine Zeitspanne von fünf bis zehn Jahren hätte ich daher schon für sinnvoll gehalten, und eine solche Limitierung hätte sicher auch dem Programm gutgetan.

Bernd Zimmermann



„Spot the Star", Foto: ST

Grafik	**7**
Sound	**6**
Handhabung	**9**
Fragenqualität	**7**
Preis/Leistung	**7**

„Rock around the PC"



Zur Sache geht's nun auch auf dem PC

Programm: Silpheed, **System:** IBM & Kompatible (CGA, EGA, MCGA und VGA; 512K, nicht für den PCjr; Joystick dringend erforderlich), **Lieferumfang:** Vier 5,25- und zwei 3,5-Zoll-Disketten, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** Mediagenic, England.

Das hätte ich von **SIERRA** nicht erwartet: Bringen die doch für die PCs ein Ballerspiel der reinsten Arcade-Qualität auf den Markt. Schnell, rassig, spannend und unterhaltsam ist **SILPHEED** allemal. Etwas ungewohnt ist es schon „spielhallenmäßig„ am PC rumzurocken; aber die ständig steigende Zahl an Software-Verkauf für diesen Rechner erzwingt sozusagen auch ein Spiel-Genre wie dieses.

O.k., es ist halt nichts Ungewöhnliches, mit einem Raumgleiter durch die Galaxien zu heizen, feindliche Flottenverbände der Reihe nach zu eliminieren und sich Zusatzbewaffnung zu besorgen, Schutzschilde, Unsichtbarkeit und 'ne Geschwindigkeitserhöhung anzueignen (alles über mit Buchstaben gekennzeichnete Kästchen). Doch: Die Art und Weise, wie dies realisiert wurde (technisch nicht mal übel; 3D-Effekt kommt gut rüber), läßt aber hoffen, daß ähnliche, vielleicht auch anders geartete Software bald unsere „Standard"-Rechner erreichen.

Also, wer mal Bilanzen, Kalkulationen oder Textverarbeitung entfliehen möchte, der kann's und soll's mal mit SILPHEED versuchen. Genau das richtige Instrument, um sich seinen Frust oder angefressenen Stress loszuwerden!

SILPHEED sollte allerdings mit dem Joystick in Angriff genommen werden; das ist enorm wichtig. Denn: Bei der Geschwindigkeit, mit der die Alien-Jungs auf uns zukommen, hat man mit den Cursor-Tasten kaum eine Chance, das erste Level zu überstehen. Hat man den Stick erstmal in den Händen, vergißt man schnell, daß man sich am PC befindet. Allein die etwas magere Darstellung mancher Gegner (simple geometrische, einfarbige Gebilde) läßt die Motivation etwas sinken. Ansonsten ist in puncto Grafik (wie gesagt 3D-Effekt) und Animation nicht viel mehr an SILPHEED auszusetzen. Das bißchen Sound kann man allerdings, falls man eine Roland MT-32 oder Ad Lib sein Eigen nennt, kräftig hochpowern. Für den Normal-PCler, der vielleicht noch nicht einmal einen Stick besitzt, werden „Sound" und „Motivation" zu Fremdwörtern.

Vor der ersten Begegnung mit der feindlichen Art muß man allerdings erst mal INSTALLieren. Gefragt wird im Setup nach der zu unterstützenden Grafikkarte, den Sound-Fähigkeiten Ihres Rechners, einer vorhandenen Festplatte und nach dem Joystick. Sobald das Setup beendet ist, gibt man SIERRA ein, und die Lader- bzw. Diskettenwechselerei beginnt (wohl dem, der ein 3,5-Zoll-Laufwerk oder eben eine Festplatte besitzt!). Danach darf geballert werden...

SILPHEED besitzt ausreichende Features für ein ausgezeichnetes PC-Shoot-'em-Up:

Schnelle Bewegungen, präzise Steuerung, rasanten Spielablauf und die Arcade-üblichen Messages wie „Schutzschilde dahin", „Laser verglüht" und „Maschine kaputt". Wenn Sie das jeweilige Ende eines Levels erreicht haben, werden Sie vom Mutterschiff in Empfang genommen und können Ihre Gurke wieder flottmachen.

Insgesamt gesehen, ein excellentes Game, das eine Signalwirkung setzen könnte. Hoffentlich gibt's bald mehr für den PC in Sachen Entertainment! PS: Ich hab's in EGA getestet.

Manfred Kleimann

Grafik	**9**
Sound	**2**
Spielablauf	**7**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

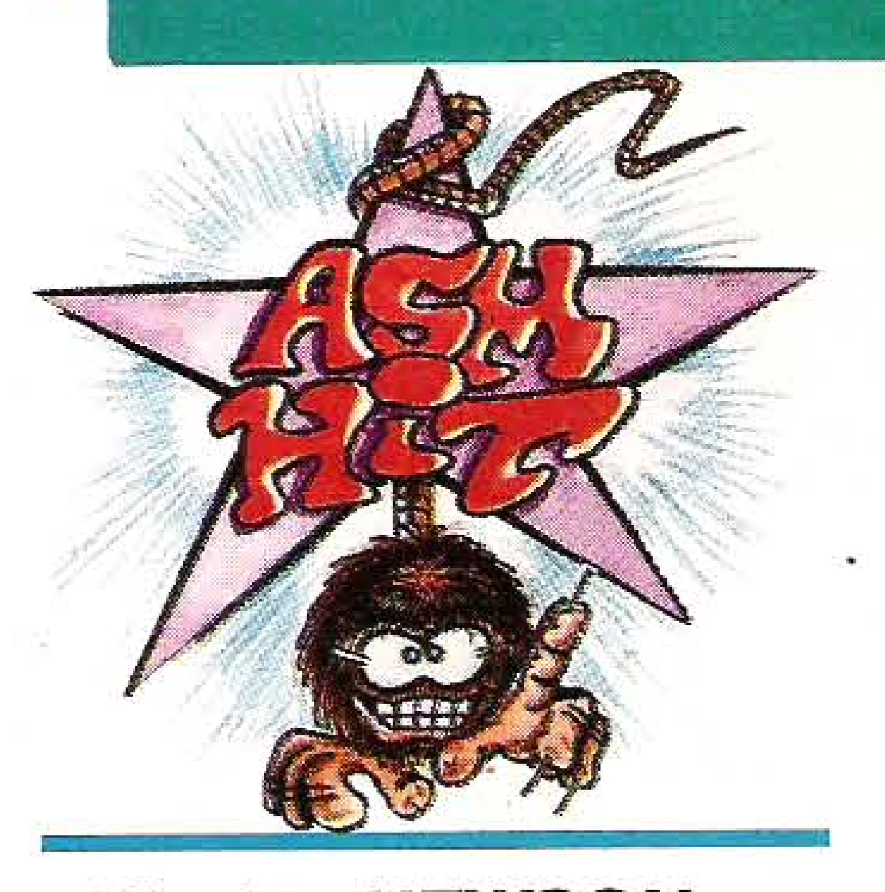
Der große

Programm: Premier Collection, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 85 DM, **Hersteller:** Hewson, **Muster von:** 18

Zum großen Rundumschlag gegen die teure (werte) Konkurrenz holt **HEWSON** in diesen Tagen mit der **PREMIER COLLECTION** aus, befinden sich doch auf diesem Sampler für 85 Märker vier Spiele, von denen sage und schreibe drei zu ASM-Hits avancierten! Beginnen wollen wir den Reigen der Superspiele mit dem einzigen Nicht-Hit, mit **NETHERWORLD**. Aber auch ohne die Auszeichnung kann sich dieses etwas andere Ballerspiel durchaus sehen lassen, denn konzeptionell ist es recht gut aufgemacht. So ist es die Aufgabe des Spielers, aus einer fremdartigen, bizarren Welt zu fliehen, indem er genügend einheimische Währung sammelt und sich somit freikauft. Aufgeteilt ist das Spiel noch in verschiedene Levels, angereichert mit verschiedenen Feinden und motivationsfördernd durch rasantes, butterweiches Acht-Wege-Scrolling, gute Grafiken und Sound. Mag die Ballerei auf Geldscheine auf die Dauer auch etwas eintönig wirken, durch die geschickte Inszenierung der einzelnen Elemente bleibt noch ein überdurchscnittliches Action-Spiel übrig.

Noch mehr Action gibt's dann beim nächsten Spiel unseres Super-Samplers, denn bei **ZYNAPS** darf ohne Ende horizontal geballert werden. Tückische Backgroundhindernisse, geschickte Angriffsgeschwader und einige Extrawaffen machen dieses Game zu einem Top-Shoot-em-up, bei dem man immer gespannt ist, wie wohl das nächste Level aussieht. Zudem gehört der Titelsound für mich zu einem der bestprogrammierten Sounds auf dem ST und wird so gut wie nie langweilig. ZYNAPS macht einfach Spaß!

Eines der innovativsten Spiele der Softwaregeschichte steht uns dann mit **NEBULUS** ins Haus, einem Spiel, daß mir selbst jetzt noch, gut zwei Jahre nach seiner Erstveröffentlichung, riesigen Spaß macht. Der Held von NEBULUS sieht aus wie ein kleiner Frosch und muß verschiedene Türme erklettern, um sie dann abreißen zu können. Aus dieser eigentlich doch simplen Spielidee entstand ein faszinierendes Jump-and-Run-Spiel, das an spannender Action kaum noch zu überbieten ist. Die Treppen zum Raufklettern sind geschickt um den Turm herumgelegt und beinhalten neben Fahrstühlen, Gegnern und lockeren Stufen noch jede Menge Irrwege, auf denen man sich



»Hier hat HEWSON versammelt, was Rang und Namen hat. Also: Kaufen, solange der Vorrat reicht!«

Programm: PC Challenge, **System:** IBM & Kompatible (getestet: CGA/Hercules; mind. DOS 2.0; zwei 5,25-Zoll-Disketten; Anleitung in Enlisch), **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Artronic Products, Harrogate, England, **Muster von:** Artronic, England.

Von jedem etwas

Halb & Halb – hinter diesen beiden Worten verbirgt sich nicht nur der Name von schmackhaften Kartoffelknödeln eines namhaften deutschen Herstellers, nein, hiermit ist eigentlich auch schon alles über die „neue" Compilation von **ARTRONIC PRODUCTS** gesagt, deren klangvoller Name, **PC CHALLENGE** nämlich, sicherlich noch von Interesse ist. Jedenfalls kommt man ziemlich bald auf den Gedanken, daß sich der Kauf dieses Sampler(chen)s nur zur Hälfte lohnen würde, schließlich bieten nur zwei der insgesamt vier zum Lieferumfang gehörenden Programme echtes Spielvergnügen.

Um jedoch die Spannung ein wenig aufrechtzuerhalten, beginne ich mit den eigentlichen Versagern dieser Collection, Games, die jeder PC am liebsten verschlingen würde, wenn er denn nur könnte. Grundsätzlich stehe ich, zugegebenermaßen, Oldies recht positiv gegenüber, aber bei **ACE** war mein Eindruck gleich, daß die Verantwortlichen bei der Suche nach geeignetem Stoff ein wenig zu tief in die große Softwarekiste gegriffen haben. Bei manchem aufgeweckten Softwarefreund mag nämlich schon so etwas wie eine natürliche Verdrängung eingesetzt haben, wie das bei Schr..., pardon antiquierten Programmen schon mal passiert. ACE gehört zu den Flugsimulatoren der ersten Stunde, die damals noch mit einer gehörigen Portion Action glänzen mußten, wollten sie überhaupt verkauft werden. So wundert es kaum, daß die Befehlspalette stark beschnitten wurde, die Steuerung des eigenen Jets sehr dürftig ausfiel. Zum Glück bietet sich neben Tastatur noch eine Joystickoption. Die zehn Level in diesem Spiel bieten schon einiges an Gegnern, in Form von Flugzeugen, Panzern und Schiffen, die aber, sollten sie auf dem Screen sichtbar werden, mehr schlecht als recht animiert wurden. Dieselbe schlechte Kritik erntet auch die Grafik. Ebenso wie bei den restlichen technischen Merkmalen dieses Simulators ging für heutige Maßstäbe einiges in die Hose.

Genauso schlecht zog sich **AC 2**, Nachfolger und gleichzeitig zweiter Konkurrent auf dieser Compilation, aus der Affäre. Zwar bietet dieses Game aufgrund einer Two-Player-Option „noch" mehr Action, aber bei der technischen Seite sieht es schon wieder ganz mies aus. Die Steuerung per Joystick ragt da schon weit aus dem eher negativen Gesamtbild heraus, denn ansonsten ist ACE 2 nur geprägt von schlechtem Scrolling (gerade wegen des gesplitteten Bildschirmes), mageren Optionen und zeitweiligen Systemabstürzen, was an der Testversion liegen mag. Resümee zur Halbzeit: Trotz 20 Levels und zwei Szenarien arten bei ACE 2 (dasselbe gilt auch für den Vorgänger) sogenannte „Höhen-Orgasmen", wie sie bei eingefleischten Simulatorenfreaks beim Ergreifen des „Joysticksteuers" gelegentlich vorkommen, in der Regel in derbe Krampferscheinungen aus.

SKYRUNNER dagegen ist trotz seines nicht zu verachtenden Alters der erste Lichtblick dieses Sampler. Ein fast schon butterweiches Scrolling läßt den Tester auch schon über einige grafische Ungereimtheiten hinwegsehen, denn die Geschwindigkeit, mit der der Raumgleiter über die Planetenoberfläche schwebt, ist atemberaubend. Dazu gesellt sich eine ansprechende Steuerung, Tastatur wie auch Joystick, wodurch wahre Spielfreude auf längere Zeit garantiert ist. Dieser Klassiker lohnt sich allemal.

Der absolute Höhepunkt dürfte aber wohl **TRAZ** sein, die bislang einzig kreative *KRAKANOID*-Variante. Dieses wirklich innovative Breakoutspielchen hatte es damals nicht nur „unser'm Bernd" angetan, vielmehr bildeten sich in der ganzen Redaktion Pärchen, um gemeinsam komplexe Steinwände abzuräumen. Bei der Umsetzung auf den PC blieb, soweit ich dies bei meinen kurzen Spielereien feststellen konnte, keine einzige Option auf der Strecke. Die Steuerung zeigt sich von einer wohlwollenden Seite, die Grafik, für „PC-Verhältnisse" überdurchschnittlich gut, macht das ganze Spiel erst recht zu einem Leckerbissen. Ein implementiertes Construction Kit durfte da natürlich auch nicht fehlen. Doch genug der langen Worte, schreiten wir zum abschließenden Kommentar.

Tatsache ist: Für rund 80 Mark erhält der Käufer zwei Disketten mit zwei schlechten (ACE, ACE 2) und zwei lohnenswerten Spielchen (SKYRUNNER, TRAZ). Aus diesem schier unlösbaren Problem ergibt sich mir folgende Lösung: Einfach zuschlagen. Dann aber sofort die beiden flopbehafteten Programme löschen und den gewonnenen Speicherplatz für selbstkreierte Levels bei TRAZ verwenden. Noch besser könnte es aber sein, ganz vom Kauf abzusehen.

Torsten Blum

Grafik	4-8
Sound	4-6
Spielablauf	4-10
Motivation	4-10
Preis/Leistung	6



verlaufen kann. Eine Augenweide sind die acht verschiedenen Türme eh (bei den 16bittern gibt's noch zusätzliche acht!), eine Meisterleistung ist jedoch der sich drehende Turm mit schönen Zoomeffekten, die das Spielen zur reinen Wonne machen.

Nach all diesen Superspielen ist bei der PREMIER COLLECTION aber immer noch nicht Schluß, denn als krönender Abschluß wartet noch **EXOLON** auf die zittrigen Spielerhände, die nach den ersten drei Games schon nahe an einer Sehnenscheidentzündung sein dürften. Auch bei EXOLON geht's voll zur Sache, denn hier darf nach Herzenlust mit einer Wumme und einem Raketenwerfer geballert werden. Die Screens werden zwar nicht gescrollt, sondern nur gewechselt, dafür dürft Ihr aber wunderschöne High-Tech-Grafiken und große, gut animierte Sprites bewundern. In jedem Bild gibt's andere Schwierigkeiten, denn HEWSON hat es verstanden, ein äußerst abwechslungsreiches Plattformballerspiel zu kreieren, bei dem so manchesmal viel Brainstorming nötig ist, um mit der richtigen Strategie weiterzukommen. EXOLON ist verdammt schwierig, aber niemals unspielbar. Durch die vielen kleinen Ideen (aufplatzende Sporen, Teleports, zusätzliche Panzerungen, etc.) bleibt die Motivation über lange Zeit erhalten und machen auch dieses Spiel für die 16bitter zu einem Hit.

Wenn ich mir überlege, daß diese vier Programme zusammen eigentlich knapp 250 Märker kosten würden und man nun die Gelegenheit hat, diese qualitativ hochwertigen Spiele zum Spottpreis von 85 DM quasi nachgeworfen zu bekommen, kann ich Euch nur eines empfehlen: Kaufen, solange der Vorrat reicht!

Michael Suck



ZYNAPS, ein As des HEWSON-Quartetts (ST)

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	11

Programm: Skweek, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 75 Mark, **Hersteller:** Loriciels, Frankreich, **Muster von:** Profisoft, Osnabrück.

Mit **SKWEEK** hat **LORICIELS** ein Spiel produziert, dem Ähnlichkeiten mit dem schon in Ehren ergrauten Spielhallenautomaten *Q-Bert* und seinen zahlreichen Homecomputer-Umsetzungen und -Adaptionen deutlich anzumerken sind. Das Programm basiert auf der Idee, blaue Felder rosa einzufärben; das klingt einfach, harmlos geradezu, doch auch hier sieht wie so oft die Praxis ganz anders aus.

Held und Namensgeber des Spiels ist Skweek, eine kleine plüschartige Kugel, die vom Spieler über die verschiedenen Parcours gesteuert wird. Eingelassen in das Spielfeld sind unter anderem Mauern, die Skweeks Tatendrang hemmen. Doch können manche der Mauern mit bestimmten Zusatzwaffen zerstört werden. Das Spielfeld scrollt (mehr oder weniger flüssig) vertikal; die Farbwahl ist, würde ich sagen, typisch französisch, nämlich außerordentlich farbenfroh.

Nun wäre das Einfärben der Felder eine kinderleichte Angelegenheit, wenn da nicht die Monster wären, die Skweek das Leben schwer machen. Eine Berührung kostet dem kleinen Burschen jedesmal ein Leben, wovon anfangs zehn zur Verfügung stehen. Das klingt recht viel, doch man wird bald feststellen, daß LORICIELS in dieser Beziehung nicht zu hoch gegriffen hat. Und so wird man auch froh sein, daß man Zusatzleben bekommen kann, wenn man das entsprechende Objekt, eine verkleinertes Gegenstück von Skweek, aufnimmt. Natürlich gibt es noch zahlreiche weitere Items, welche entscheidenden Einfluß auf den Ausgang des Spiels haben können. Da wären zum Beispiel der Freezer, der die Monster vorübergehend einfriert. Sodann die Hamburger und das Eiscreme, die Bonuspunkte bedeuten. Weiterhin das Exit-Symbol, das den Zugang zum nächsten Level verschafft, und die Sanduhren, die einen Zeitgewinn bringen.

Hierzu muß natürlich noch gesagt werden, daß man jedes Level innerhalb eines bestimmten Zeitlimits absolviert haben muß. Ist die Zeit abgelaufen,

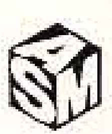


„Q-Bert" mal anders: Französisch und 16bit.



geht einmal mehr ein Leben verloren.

Unter den Zusatzwaffen befinden sich ein paar hammerharte Ballermänner. Neben dem Freezer und dem Laser (der einige der Mauern zerstört) gibt es nämlich auch Kanonen, die





Beide Fotos stammen vom Atari ST

Renaissance

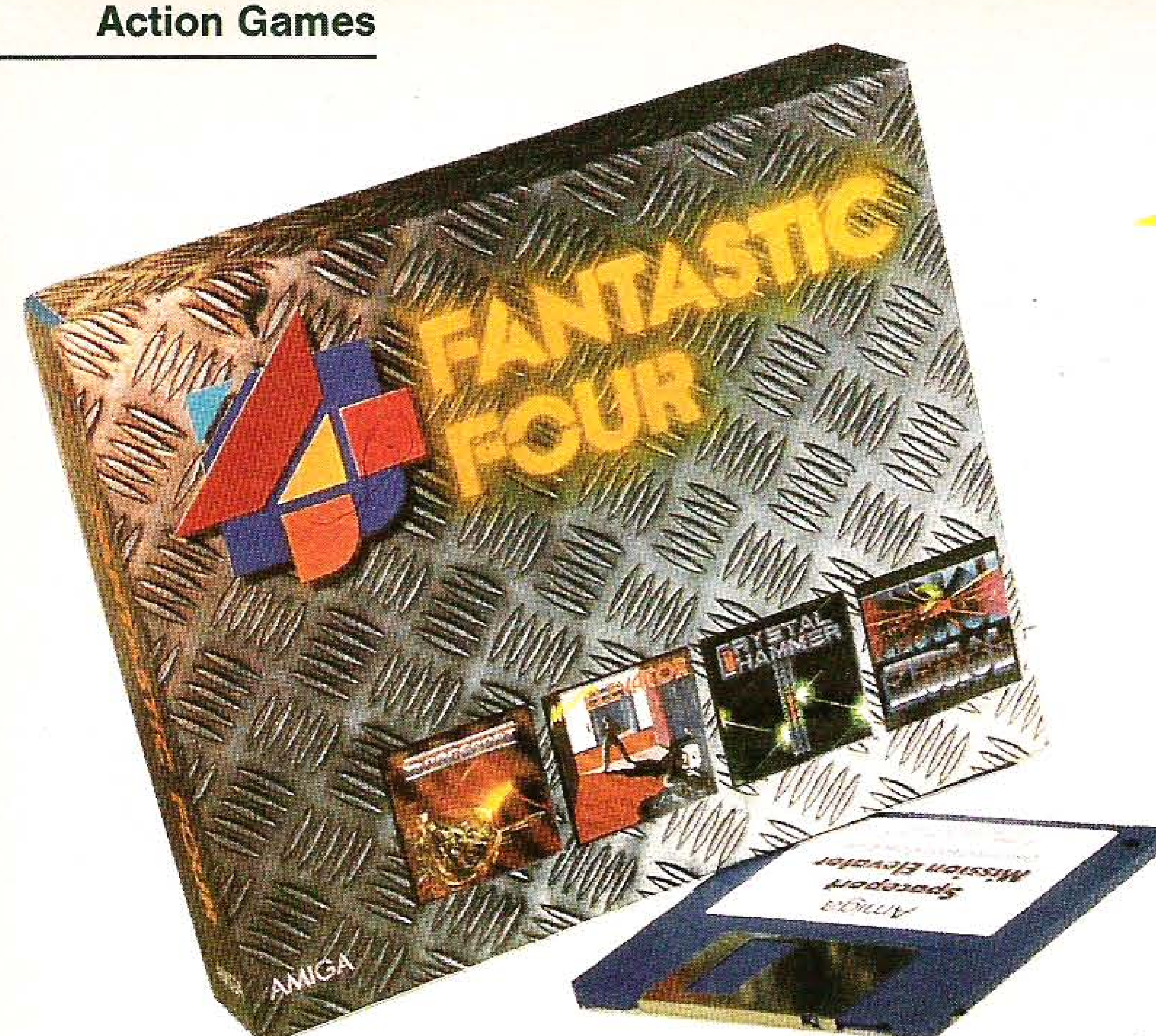
in vier oder gar sechs Richtungen gleichzeitig schießen. Was es mit dem Turbo-Item auf sich hat, muß nicht erklärt werden – es beschleunigt Skweek, wie man sich denken kann. Anders sieht es da mit den Geschenkpaketen aus, die sowohl vorteilhaft wie auch nachteilig sein können. So passiert es manchmal, daß man bei Berührung ordentlich Bonuspunkte erhält; dann aber kann es auch vorkommen, daß sich beispielsweise die Steuerung umkehrt. Vor allem dann eine spaßige Sache, wenn man ohnehin schon in Bedrängnis ist!

Auch das Spielfeld selbst wartet mit einigen Nettigkeiten auf. So gibt es Felder, durch welche sich feine, aber sichtbare Risse ziehen. Hier heißt es: Schnell drüber, sonst bricht das Eis und man selbst sich die Knochen. Einige der Felder sind mit einem Bombensymbol gekennzeichnet; auch hier ist also Vorsicht angesagt. Und zuguterletzt gibt es dann noch Felder, die mit einem Pfeil markiert sind. Hier wird man automatisch und sehr schnell in die entsprechende Richtung befördert, wenn man nicht kräftig gegensteuert. Dies kann man sich zunutze machen, wenn es gilt, schnell zu fliehen; man kann auf diese Weise aber einem Monster auch direkt in die Arme laufen.

Es gibt immer vier verschiedene Möglichkeiten, ein Level zu beenden: Indem man alle Teile rosa einfärbt, sechs Monster einfriert, das Exit-Symbol berührt oder alle vier Bären aufsammelt. Am rechten Bildschirmrand werden die bereits aufgenommen Teddybären und der Punktstand angezeigt sowie die Anzahl der Leben, die verbleibende Zeit, die noch einzufärbenden Felder und schließlich der Highscore. SKWEEK ist, das ist unbestreitbar, der Aufguß eines der ältesten Spielprinzipien der Computer-Software, versehen allerdings mit einigen netten neuen Ideen. Das Ganze ist grafisch ansprechend präsentiert und von der Spielbarkeit her vernünftig programmiert. Der Sound ist nicht überwältigend, doch immerhin können mit F4 drei verschiedenen Melodien gewählt und, wenn man auch damit nicht einverstanden ist, mit F3 ganz auf Funkstille geschaltet werden. Insgesamt also ein Spiel, das Spaß macht, eine Menge zu bieten hat, aber leider ein wenig zu teuer ist.

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Bärtige Evergreens:
Die „Fantastischen Vier"...

Produkt: Fantastic Four, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 Mark, **Hersteller:** Micro-Partner, **Muster von:** 18.

Vier Titelbilder, vier Screenshots und der verkaufsfördernde Titel **FANTASTIC FOUR**, so präsentiert das Gütersloher Softwarehaus **MICRO PARTNER** vier bärtige Amiga-Spielchen aus der deutschen Software-Geschichte, damals erfolgreich, heute im Verhältnis zu aktuellen Titeln eher als guter Durchschnitt zu bezeichnen. Lange ist's her, doch drei dieser vier Games sind mir dann doch noch in Erinnerung geblieben: **MISSION ELEVATOR**, **SPACEPORT** und **CRYSTAL HAMMER**. **THE FINAL MISSION** hingegen mußte ich mir dann doch nochmal reinziehen, und wenn man schonmal dabei ist, so dachte ich mir, werf ich doch gleich in jedes Game 'nen kurzen „Erinnerungsblick"...

Die Compilation wird auf zwei Disketten geliefert. Zunächst lade ich die erste ein und wähle über die beiden Maustasten das gewünschte Game: MISSION ELEVATOR. Daran erinnert sich wohl noch jeder Spielefreak, war doch dieses Game so ziemlich das erste deutsche Produkt, welches – auch im Ausland – 'nen glatten Durchbruch erzielen konnte. Das Agentenspiel nach dem „Hinter Ihnen geht ein Mann..."-Prinzip führt den User durch 62 Stockwerke eines Hochhauses. Auf den etwas heiseren Befehl „Get ready, agent" befindet man sich, mit einer Pistole bewaffnet, im ersten Stock seines „Arbeitsbereichs" wieder. Verschiedene Fahrstühle, Türen und Vorhänge bergen Gefahren, denn überall muß man mit Gegenspielern rechnen, die mit blauen Bohnen nicht gerade zimperlich umgehen. Ein kurzweiliges Game, dessen Prinzip allerdings inzwischen für so manch jüngeres Produkt übernommen wurde, ich erinnere mich da beispielsweise an *Mata Hari*.
Das zweite Game auf der Diskette (linke Maustaste) ist das Hubschrauberspielchen SPACEPORT aus dem Jahre 1987. Um unseren Baller-Otti zu zitieren: „Das Game ist zwar mörderisch schwer, aber es ist zu schaffen!" Kunstfliegerisch muß man einen Mini-Hubschrauber durch verschiedene Ebenen dirigieren, die meist mittels Minibömbchen durchbrochen werden können. Dabei kann man Geschwindigkeit und Schwerkraft vor dem Game manipulieren und zwischen Normal- und Trainingsmode wählen.

Die zweite „fantastic Disc" beinhaltet THE FINAL MISSION und CRYSTAL HAMMER. Zu letzterem braucht man im Prinzip nicht allzuviel zu sagen, denn wer *Arkanoid, Giganoid* und ähnliches kennt, der weiß auch, wie's bei CRYSTAL HAMMER abgeht. „Break Out ohne Ende", würd' ich mal sagen.
In THE FINAL MISSION turnt man mit einem fidelen Männlein durch ein Labyrinth, bestehend aus Leitern und verschiedenen Ebenen. Mit fünf Leben sammelt, hüpft, schießt, springt und läuft man durch die Endlos-Landschaft, begleitet von einem sehr harmonischen Sound. Aufpassen sollte man dennoch, denn ein kleines Monster, welches auf unberechenbare Weise in der Gegend „rumhampelt", kann einem schnell das Leben „verpfuschen".

Die „Fantastischen Vier" sind eben nix Neues, dennoch kann man sagen, daß man zu einem recht günstigen Preis vier recht nett gemachte Evergreens bekommt, die – zumindest für Einsteiger – viel Freude bringen können. *Matthias Siegk*

Grafik	**7-9**
Sound	**7-9**
Spielablauf	**5-9**
Motivation	**3-7**
Preis/Leistung	**9**

Farbloser Krieger

Programm: Warriors of the Wasteland, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 30 DM (Kass.), ca. 35 DM (Disk.), **Hersteller:** Kingsoft, **Muster von:** Kingsoft



Foto: C-64

Zwei-Wege-Scrolling, viel zu schnelle Sprites, ungenaue Kollisions-Abfrage, mittelmäßiger Sound und eine brauchbare Grafik (bis auf das Spieler-Sprite), das sind die Zutaten, aus denen das Spiel **WARRIORS OF THE WASTELAND** besteht.
Der Spieler wetzt (läuft) mit seinem Krieger-Sprite durch eine horizontal scrollende Landschaft, kann sich ducken, muß springen und schießen. Tja, dann gibt's noch Gegner, die in affenartigem Tempo über den Bildschirm huschen und dem Spieler kaum eine Chance lassen auszuweichen. Jede Berührung mit einem Gegner kostet aber Energie. Durch das Aufsammeln von rumhüpfenden Bonusgegenständen wird unser Held vorübergehend unverwundbar. Die Gegner, es sind Drachen, Vögel und noch irgendein anderes Grobzeug, lassen ab und an auch noch was fallen, was dem Krieger auch nicht gut bekommt, kriegt er es auf die Nase. Leider ist das nicht alles, was dem Spieler zu schaffen macht. Da gibt's jede Menge Gräben zu überspringen. Das ist aber aufgrund der ungenauen Abfrage ein reines Glücksspiel. Stürzt man doch mal ab, so wird dies mit einem gut gelungenen Effekt begleitet. In Level 1 ist dies das Plätschern von Wasser, in Level 2 ein Schrei usw. Aber die ungenaue Steuerung und die einfallslosen Wellenbewegungen der Angreifer lassen erst gar keine große Freude aufkommen. Dazu kommen dann noch ungeheuer lange Ladezeiten. Zwar gibt es einen Fastloader, der funktioniert aber nicht mit jeder Floppy. Die Hintergrundgrafiken sind aber durchaus brauchbar und werden den Grafikfähigkeiten des C-64 durchaus gerecht. Der Sound läßt sich ebenfalls anhören, ohne daß einem die Gehörnerven wegfliegen, beeindruckt hat er mich aber auch nicht gerade.

WARRIORS OF THE WASTELAND ist ein Spiel, aus dem man einiges hätte machen können, so haben die Programmierer an einigen Stellen aber ganz schön geschludert. Wünschenswert wäre es, wenn KINGSOFT dieses Spiel nochmals überarbeiten lassen würde, es könnte dann wirklich gut werden, so aber....

Ottfried Schmidt

Grafik	**7**
Sound	**7**
Motivation	**2**
Spielablauf	**3**
Preis/Leistung	**3**



Briefe an die Redaktion

„Rechts- und linksextremistische Software"

Ich beziehe mich auf den Artikel „Rechts- und linksextremistische Software: Dumm? Primitiv? Gefährlich?" Ich finde es toll, daß Sie den Schritt gemacht haben, über solche Software zu diskutieren! Doch was Sie geschrieben haben, ist absoluter Quatsch! Martina meinte, daß sich besonders 10-bis 14jährige von solchem Stuff beeinflussen lassen. Dies ist ja völlig korrekt, aber, was dann folgt, ist der Höhepunkt: „...das wurde auch von den entsprechenden Gruppierungen erkannt, die im „Computerspiel" offensichtlich ein „schnelles" und zudem schwer zu kontrollierendes Medium gefunden haben". Martina hat doch absolut keine Ahnung, wie solche Games entstehen, wer sie macht und warum. Ich beziehe mich nun auf das Spiel „Kohl Diktator II". Ich bin ein Freund des Programmierers und kann über die Entstehung des Games bestens berichten.

O.k., es war Neujahr/Frühjahr 88 als die Gruppe EXACT begann, in die „Szene" einzusteigen. Wir hatten ein paar Kontakte. Die meisten waren Lamer, so wie wir (damals). Also mußten wir von uns reden machen, um eine „gute" Gruppe zu werden. So folgten wir den anderen Lamer-Crews, die in die Szene wollten: „Nazi-Ware" programmieren und spreaden. Also setzte sich Blood von EXACT an seinen C-64 und programmierte „Kohl Diktator". Und siehe da, dieses Game schlug ein wie eine Bombe! Wir wurden eine sehr bekannte Gruppe in der Szene, wenn auch bei manchen unbeliebt durch die miesen Demos.

Liebe Martina, wie Sie gesehen haben, liegen Sie sehr daneben mit Ihrer Vermutung, „daß hinter den ‚professionellen' Spielen Gruppen stehen, die bewußt politische Meinung machen wollen". Nein, es sind Lamer, die an die Spitze in der Szene wollen, da sie es nicht durch schnelle Cracks usw. packen. Oder glauben Sie, daß solche (assozialen) Skinheads z.B. fähig wären, überhaupt etwas in Basic zustandezubringen? Ganz bestimmt nicht! Alle linken und rechten Games, die ich kenne, wurden von Lamer-Gruppen gecodet!

O.k., am Schluß will ich nochmal meine Position deutlich machen: Ich finde rechte und linke Software knapp gesagt „Scheiße!", genauso wie die Lamer-Crews, die damit an die Spitze wollen. Ich habe nur den Inhalt des Artikels in der ASM kritisiert...

a former member of EXACT

(Anm. d. Red.: Gesetzt den Fall, „Sinn und Zweck" dieser „Spiele" ist es, in der Szene bekannt zu werden, so muß man Leuten, die so etwas programmieren zumindest „unbewußte" politische Meinungsmache vowerfen. Offensichtlich hat sich keiner von Ihnen vorher überlegt, wieso er eigentlich ein solches Game bzw. „Nazi-Ware" programmiert, oder wie? Sie schreiben nämlich gar nichts darüber. Da setzt sich einfach jemand hin und schreibt mal eben „Kohl Diktator II", um sich in der Szene bekannt zu machen. Schlimm genug, wenn hier überhaupt nicht überlegt und nachgedacht wurde, was aber zu bezweifeln ist. Unsere Frage bleibt also bestehen: „Wie politisch ist die Szene eigentlich?" Das gilt sowohl für diejenigen, die derartige „Spiele" machen, als auch diejenigen, die diese „einschlagen" lassen, wie Sie in Ihrem Brief so treffend angegeben haben. Zudem: Was hat Sie dazu bewogen, gerade ein „Spiel" solchen Inhaltes zu programmieren? Man hätte inhaltlich ja auch ein „ganz normales" Spiel bei gleicher programmtechnischer Konzeption erstellen können, „um in der Szene bekannt zu werden". Oder etwa nicht? Wenn nein, warum nicht?)

„Cheats"

...Und zum Schluß habe ich noch eine Frage an die Redaktion: Ich möchte gerne wissen, ob Ihr immer einen Cheat oder Poke zu jedem Spiel von den Softwarefirmen mitkriegt, oder wie sonst habt Ihr den Test von Bubble Bobble in der Sonderausgabe gemacht. Wenn es so ist, wie ich meine, dann veröffentlich doch diese Cheats.

Silvester of STS

(Anm. d. Red.: Es ist nicht so, wie Du meinst. Wir bekommen nur selten von den Firmen Lösungshinweise. Bei Bubble Bobble hatten wir keine! Den Test haben wir den genialen Fähigkeiten von Uli und Torsten zu verdanken – und natürlich der Geduld des „Kameramanns", der sich die ganze Zeit danebengestellt und immer im richtigen Moment auf den Auslöser gedrückt hat.)



Liebe Leser,
Feedback: reichlich, lang, ausführlich, heiß, unendlich, unmöglich, astrein, informativ, bescheuert, bedenklich, erquicklich, gemein, grausam, schwarzweiß, beliebt, ehrlich, zensurlos, schamlos, engagiert, unerreicht, zum Kotzen ... aber wie Ihr wollt!

Tronic Verlag, ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

„Konvertierungstests"

Ich schreib' jetzt einen Leserbrief. Thema: ASM Ausgabe Nr. 5. 1. Das Cover:...arrghhh...nach vier Stunden bin ich aus der Ohnmacht aufgewacht, und...arrghhh...das Cover war immer noch da. Verwendet doch wieder gute Covers wie von den letzten vier Ausgaben. 2. Seite Drei: Spacerat war gut, aber warum habt Ihr das Foto oben noch einmal auf Seite 28 in S/W und seitenverkehrt gedruckt? (Geld und Filmmaterial sparen, wie???) 3. ASM-Mega-Hit: In dieser Ausgabe nicht vorhanden. Warum? Waren etwa Blood Money, Kings of the Beach oder auch Grand Monster Slam nicht gut genug? Sie haben schließlich in fast allen Kriterien die Note 10!!! 4. Feedback: Suuuuuppeeerrr? Natürlich, aber noch mehr gute Leserbriefe wie z.B. meinen (hahaha). Und nun ein Tip von mir (tata). Konvertierungen: Diese sollten von den gleichen Testern getestet werden, die die Spiele als erstes getestet haben, denn die Tester, die die Spiele als erstes getestet haben, testen die getesteten Spiele der getesteten Konvertierungen besser, da diese Tester die getesteten Spiele auch so getestet haben dürften...

Pitman, Bochum

(Anm. d. Red.: Irgendwas an Deinem letzten Satz stimmt irgendwie nicht so ganz...Mal abgesehen davon testen die Tester, die die Spiele vorher getestet haben auch die zu testenden Konvertierungen – außer manchmal, wenn wir's uns anders überlegen bzw. der Konvertierungstester das Game zwar nicht als erstes getestet sondern nur angetestet oder mitgetestet hat. Alles klar? Cover: Ist ja klar, daß das Cover nach vier Stunden noch da ist. Wo soll's auch hinlaufen, wenn's angeklebt ist? Unser Tip zur Frage Nummer 2. Frag doch lieber mal, warum die Druckerei das Foto, das außerdem auf Seite 28 in S/W richtigrum gedruckt ist, auf Seite Drei falschrum gedruckt hat. Mit Filmmaterial und Geldsparen hat das überhaupt nichts zu tun, weil wir uns sonst nämlich zumindest die Beschäftigung mit dieser Frage hätten sparen können (urps). Tja, und die Hits der letzten Ausgabe waren eben Hits und keine Mega-Hits. Dazu gehört nämlich schon etwas mehr als „nur" ein gutes Spiel. Ein Mega-Hit muß schon (fast) vollkommen sein.)

„Demos“

Ich fände es echt super von Euch, wenn Ihr solch eine Rubrik (Anm. d. Red.: Demoecke) einführen würdet. Ihr könntet ruhig eine Seite Eurer sonst überzeugenden Zeitschrift dafür „hergeben“. Das Beste wäre es natürlich, wenn Ihr für jedes System eine Top 5 der Demos einführen würdet. Ich habe mir das so vorgestellt, daß Ihr nach drei Aspekten testet. Als da wären: Grafik, Sound und programmiertechnische Qualität (Sprites, Laufschriften, sonstige Scrollroutis usw.). Ach ja, nochwas: Kostet der BPS-Report etwas??? Ich muß ja schließlich wissen, was ich spielen darf und was nicht...

The Cool

(Anm. d. Red.: Ja, der BPS-Report kostet etwas (nur im Abo erhältlich). Was die Demo-Ecke angeht, so haben wir jetzt ziemlich lange hin- und herüberlegt und sind zu folgendem Schluß gekommen. Wir machen zunächst EINMALIG so eine Demo-Bewertung. Wer dabei mitmachen will, schicke uns sein Demo bis zum 31.8.1989. Das Demo sollte frei von Rechten Dritter sein, also nicht irgendwelche urheberrechtlich geschützten Sounds oder Bilder enthalten und außerdem frei von Inhalten, die auf Raubkopienverbreitung oder sonstige Unrechtmäßigkeiten hindeuten. Wir schauen uns nach dem Termin (s.o.) alle bei uns eingegangenen Demos an und bewerten Eure Werke. Die besten 5 oder 10 werden dann in irgendeiner der folgenden ASM-Augaben vorgestellt. Wir sind schon jetzt gespannt auf Eure Programmierkünste!)

Hallo, Leute!

Streicht doch bitte endlich die Lobeshymnen aus den im Feedback veröffentlichten Leserbriefen heraus! Diese Lobhudeleien werden nicht nur langsam peinlich, sie benötigen auch eine Menge Platz, den man vielleicht sinnvoller einsetzen könnte. Oder habt Ihr diese Selbstbeweihräucherung etwa nötig?

Ich persönlich halte die Bundesprüfstelle für völlig inkompetent. Warum werden Bücher wie "Der Struwwelpeter" und "Max und Moritz" nicht indiziert? Im "Struwwelpeter" werden Kinder verbrannt, von wildgewordenen Hunden zerfleischt und auf Grund einseitiger Ernährung in den Hungertod getrieben. Bei "Max und Moritz" treiben die beiden Titelhelden arme Witwen in den Ruin, sprengen Lehrer in Luft und bringen Verwandte um deren wohlverdiente Nachtruhe. Zur Nachahmung empfohlen? Wohl kaum! Beide Bücher befinden sich seit Jahrzehnten auf dem Markt, ohne daß die BPS bis heute eingeschritten ist. Die Bundesprüfstelle gehört meiner Meinung nach geschlossen. Von den freigewordenen Steuergeldern könnte man zum Beispiel die Softwarefirmen subventionieren, damit sie ihre Programme preiswerter anbieten könnten.

Herr v. Gravenreuth sollte einmal seine dicke Brieftasche, die er als Rechtsanwalt mit Sicherheit hat, vergessen und darüber nachdenken, was ein kleiner Handwerker oder Angestellter im Monat verdient. Und dann soll dieser jemand seinen Kids noch genügend Taschengeld geben, damit sie sich davon maßlos überteuerte Originalprogramme kaufen können? Um das Problem mit den Raubkopien in den Griff zu bekommen, muß man es an den Wurzeln packen. Dazu gehört, daß die Firmen ihre Preispolitik überdenken und Programme zu vernünftigen Preisen verkaufen.

Mit freundlichen Grüßen

Bully Bear

„Anwender“

...So, jetzt noch ein paar Anmerkungen. Spacerat...find ich gut. Bitte, bitte (fleh) hängt mal ein anderes Bild in Euer Vorwort. Mannilein kommt mir zu den Ohren raus (quill)...Bitte, bitte keine Briefe mehr wie der von Herrn von und zu Grafenreuth. Is'ja ätzend (meine persönliche Meinung, gelle). Bitte (komisch, meine Sätze fangen alle mit „bitte“ an), gliedert Eure Seiten nicht nach Action-Games, Adventures usw., ich will suchen, suchen!!! Es wäre toll, wenn Ihr 'ne Idee (Kaffee) mehr Anwender-Programme testen könntet (am besten nur C-64, gier). Außerdem wurmt mich noch was. Viele „Feedbackler“ schreiben, die meisten Leser Eurer Zeitschrift seien 12 und jünger. Das stimmt nicht, denn ich bin 17 (und ich bin ja wohl maßgebend, ulck, lach)!!...

Jörg Müller, Koblenz

(Anm. d. Red.: Daß Du vor jedem Satz „bitte“ schreibst, finden wir echt gut, wirklich – kommt selten genug vor (hüstel). Naja, und daß Du suchen willst, macht Dich so richtig sympathisch. So Leute können wir immer gebrauchen (für unseren Redaktionswust). Ach ja, hoffentlich nimmst Du unsere Antwort genausowenig bierernst (hicks) wie wir Deinen Brief, den wir übrigens – ob Du's glaubst, oder nicht – in voller Länge durchgelesen haben. Jawohl!)

„Immer ST!“

Ich fange meinen Brief nicht mit den üblichen Loben zu Ihrer Zeitschrift an, es weiß eh jeder, wie gut sie ist. Ich hoffe aber trotzdem ins Feedback zu kommen. Nun zu meinem Anliegen: Ohne irgendeinen User verärgern zu wollen, muß ich sagen, daß Ihre Zeitschrift umgetauft werden sollte zu „ASM-ATARI's Software Markt“. Ich bin stolzer Amiga-User und habe nun schon des öfteren festgestellt, daß Preis/Leistung bei ST und bei Amiga gleich war, obwohl der Sound beim Amiga um weites besser war. Hier kann man doch nicht davon reden, daß ST- und Amiga-Version gleich sei. Auch hab' ich das Gefühl, daß der Atari bei den Tests bevorzugt wird. Fast jedes Spiel, das „unter anderem“ für den ST erscheint, wird auch mit dem ST getestet. Der Amiga wird nur getestet, wenn es das Spiel nur ausschließlich für ihn gibt. Ich hoffe, Sie ändern das ein wenig, obwohl ja jeder User denkt: „Mein Computer ist der beste von allen!!!“. Ich bin gespannt auf Ihre Antwort und hätte noch eine Frage: Obwohl die Tests bei den Flops lustig geschrieben sind, frage ich mich, ob Sie schon beim Anblick der Verpackung wissen, daß dieses Spiel ein Flop ist oder wie geht das? Es ist doch verwunderlich, wenn da steht: „Allein beim Anblick der Verpackung ...“, oder: „... das kalte Grauen packte uns, als wir sahen, was auf der Rückseite des Covers steht ...“. Oder wird das Spiel angeguckt, entschieden, daß es ein Flop ist, und dann der Rest auch als Flop deklariert?

anonym

(Anm. d. Red.: Daß wir ein Programm oft zuerst für den ST testen, liegt daran, daß die meisten auf dem ST zuerst veröffentlicht werden. Dieser „Zustand“ hat seine Ursache in England und Frankreich, wo der ST wesentlich stärker vertreten ist als hierzulande. Was die „Flops“ angeht, so läßt sich durch einen Blick auf die Screenshots auf der Verpackung nicht immer feststellen, ob die Grafik floppig ist. Wenn was „faul“ ist, dann schreiben wir das auch.)

„Trends“

Im letzten halben Jahr hat sich der Softwaremarkt erfreulich gewandelt: Der C-64 steht nicht mehr alleine mit Neuheiten und guten Programmen da; für ST & Amiga erscheinen inzwischen genausoviel Neuheiten, wenn nicht sogar schon mehr. Aber fängt der Trend nicht allmählich an, ins andere Extrem überzuschlagen? Wird nicht langsam an den Usern vorbeiproduziert? Die Gründe dafür sind eindeutig: Es macht den Programmierern einfach mehr Spaß, 16-Bit-Programme zu schreiben, und der ASM macht es einfach mehr Spaß, 16-Bit-Programme zu testen. Trotzdem stehen die Verhältnisse zur Zeit noch völlig anders: Auf jeden verkauften Amiga/ST kommen derzeit noch neue C-64/128!!! Dazu wurde der C-64/128 (mindestens in Deutschland) im vergangenen Jahr noch bedeutend besser verkauft als Amiga/ST. Auch beim Weihnachtsgeschäft hatte er wieder deutlich die Nase vorn! Der C-64/128 baut seinen unglaublichen Vorsprung also immer noch weiter aus, und ein Ende des Hardwareverkaufs ist noch nicht abzusehen. Wenn der C-64 wegen seinen Verkaufszahlen tot wäre, dann wären es Amiga und ST schon lange, denn sie werden noch viel weniger verkauft. Wenn der 64er mal schlechter verkauft werden sollte als 16-Bit, dann müssen die neuen Computer erst einmal anfangen, aufzuholen. Und dann wird noch einige Zeit vergehen, bis auch keine Software mehr verkauft werden kann (frühestens Mitte der 90er Jahre)! Dazu kenne ich niemand, der seinen C-64 wegschmeißt, nachdem er sich eine größeren Computer gekauft hat. Viele behalten den 64er als Zweitcomputer, die meisten verkaufen ihn auf dem Gebrauchtmarkt weiter – es geht also kaum ein potentieller Kunde verloren. Dazu kommt noch die Frage, wie lange sich Amiga/ST noch verkaufen werden. Diese Computer werden niemals zu 64er-Preisen zu haben sein, auch in den 90er Jahren nicht. Das wäre ganz einfach ein Verlustgeschäft (die aufwendige Technik der Computer verschlingt einfach zu hohe Produktionskosten)! Wie groß ist wohl der Kundenkreis, der sich Computer in der Preisklasse von über DM 1000 kauft? Das sind wohl eher die Purefreaks, die sich ihren Amiga allmählich gekauft haben müßten. Der C-64 dagegen ist zu einem Gebrauchsgegenstand geworden (Aldi-Verkauf) und dürfte wohl erst keinen Kunden mehr finden, wenn jeder Fernsehbesitzer einen Computer hat. Zuletzt möchte ich noch einiges über die tatsächliche Qualität von Amiga und ST (besitze beide) schreiben: Ist ein Computer ein gutes System, wenn er viele Farben & Co. hat? Der Amiga ist zum Beispiel ein System, wo hinten und vorne nichts zusammenpaßt: Um z. B. ein Programm zu schreiben, das wirklich gute Amiga-Grafik hat, braucht man Unmengen Speicher. Peng, paßt nicht ins RAM!!! Mit Speichererweiterung ausgerüstet braucht man Unmengen Disketten. Peng, die Arbeit wird ein Krampf!!!

Mit drei Laufwerken ausgerüstet wird das Programm eine einzige Nachladerei!!! Peng, das Programm wird nichts, man träumt von Blockgrafik-Trick des C-64. Die Amis haben schon erkannt, was ein gutes System wert ist; es haben sich C-64 (8-Bit) und IBM (16-Bit und mehr) etabliert. Amiga und ST blieben total auf der Strecke; haben halt tolle Werte im Katalog, bieten aber vom System her nichts Neues.

Einer



„08/15“

Ich halte als Leser der ersten Stunde Ihr neuestes Machwerk (4/89) in den Händen, und dazu fällt mir nur folgender Grönemeyer-Titel ein: „Was soll das, womit hab'ich das verdient?“ Das Abschaffen der Schachecke war der erste Schritt vom Super-Heft zu 08/15-Durchschnittszeitschrift. Wenn Sie nun auch noch den Oldie des Monats weglassen (wie 4/89) und dafür immer mehr von diesen ... Comics drucken, dann stellen Sie sich selbst ein Armutszeugnis aus ... Immerhin – und das zeichnet Euch doch irgendwie aus – vertragt Ihr Kritik und schmeist die Post nicht gleich in den Mülleimer. Falls Euch keine Oldies mehr einfallen, mir umso mehr (Kennedy Approach, Spelunker, On Court Tennis, Rokketball oder Lode Runner). ...

Galileo Galilei

(Anm. d. Red.: Nein, nein, wir haben den Oldie ja nicht „für immer“ rausgeschmissen und werden auch in Zukunft weiterhin den Oldie des Monats küren. Nur mit der Schachecke ist es nicht so, daß sich da nur ein paar Leser beschwert hatten, sondern wirklich mehr als die Hälfte aller Leserbriefe hatten den „Rausschmiß“ gefordert. Daß es natürlich Leute gibt, die die Schachecke gern drin hätten, ist klar. Auch bei uns in der Redaktion finden einige den Wegfall der Schachecke ausgesprochen schade. Aber – die Mehrheit der Leserbriefschreiber hat hier eben entschieden.)

„Linkes Gejaule“

Erst einmal „herzlichen Glückwunsch“, aber nicht an Euch, sondern an Psycho Cat. Endlich sagt hier jemand die Wahrheit, auch wenn ich seine persönlichen Angriffe (Alt-Hippies, vergreiste Informatiker) nicht für richtig halte, Eure Retour-Kutsche (psychotische Katze) ist aber nun auch nicht gerade niveauvoller. Tatsache ist aber, daß sich jeder vernünftige Mensch fragen sollte, wie weit wir in diesem angeblich freiesten Rechtsstaat auf deutschem Boden gekommen sind, wenn man hier nichtmal die Spiele spielen darf, die man spielen will? Das Schlimmste aber ist, daß Leute wie Sie dieser Entwicklung noch Vorschub leisten, durch ein pausenloses Gehetze gegen Kriegsspiele, obwohl diese auch nicht grausamer sind als das reelle Leben. Ein weiterer Punkt, wo noch von linkem „Gejaule“ gesprochen werden muß, ist die ununterbrochene Hetze gegen sogenannte „Nazi-Software“, die sich durch alle Computerzeitungen durchzieht. Schreibt Ihr voneinander ab? Hierbei wären ordentliche Testberichte vielmehr angesagt (Einschließlich Spielbeschreibung, Grafik etc.). Den entsprechenden Programmierern sollte man besonders zugute halten, daß sie diese Spiele aus rein ideellen Gründen schreiben, anstatt mit ihrem Können Geld zu verdienen, so daß es für den einfachen User möglich ist, Spitzenspiele zu haben, ohne viel Geld für Originale auszugeben.

Stefan Jahnel, Tegernsee

(Anm. d. Red.: Dadurch, daß jemand Spiele aus „ideellen Gründen“ programmiert, werden die Spielinhalte auch nicht besser. Was ist denn für Dich normales „reelles“ Leben? Würdest Du ein „Folterspiel“ spielen und das o.k. finden, nur weil es Folter „im richtigen Leben“ ja auch gibt? Die Menschenwürde zu achten, hat nichts mit „linkem Gejaule“ zu tun!)

Sehr geehrte Damen und Herren!

Unser Computerclub hat es sich unter anderem zur Aufgabe gemacht, die Verbreitung von Software auf Computern zu fördern. Hierbei treten wir entschieden gegen Raubkopien ein, weil wir der Ansicht sind, daß deren Verbreitung letztendlich den Anwendern schadet.

Für den Amiga starten wir nun den Versuch, Raubkopien überflüssig zu machen. Wir wollen Demo-Versionen professioneller Programme als Public Domain Software verbreiten. Hierdurch werden Raubkopien für die meisten Anwender, die solche Kopien meist nur kurz anschauen und dann im Diskettenkasten liegen lassen und nur zum Weiterkopieren wieder herausholen, überflüssig.

Wir wollen nicht nur mit Worten, sondern auch mit Taten dem Raubkopiererunwesen entgegentreten.

Wir haben bereits eine Reihe größerer Firmen angeschrieben, und Ihnen unser Anliegen vorgetragen. Wir bitten Sie, über unser Vorhaben an geeigneter Stelle in Ihrer Zeitschrift zu berichten. So kann für uns gewährleistet sein, möglichst alle Softwareproduzenten anzusprechen.

mit freundlichen Grüßen,

Roland Richter

(Anm. d. Red.: Wer Interesse hat, der kann den Club unter folgender Adresse anschreiben: DACG-Computerclub e.V., Postfach 30, 2811 Martfeld).

„Gemeinschaftskauf fördern“

Zu dem Thema Raubkopien gab es im Feedback schon zahlreiche Stellungnahmen, wofür ich sehr dankbar bin, da dieses Thema mich sehr beschäftigt. Eines müßte hierbei eigentlich vermittelbar sein: So, wie es zur Zeit abläuft, kann und darf es nicht weitergehen. Es geht nicht an, daß tausende – meist jugendliche – User kriminalisiert werden, und daß Software-Vertreiber wie Ariolasoft mit V-Männern, Spitzeln etc. die Fronten verhärten. Teilweise kann man solches Vorgehen durchaus als Anstiftung zur Straftat sehen. Zum anderen geht es aber ebensowenig an, daß die Programmierer um den Lohn ihrer Arbeit gebracht werden. Daher sind Briefe, wie der von Roland Richter, keinesfalls Platzverschwendung, denn eine Entschärfung der Lage ist mehr als wünschenswert, und hierzu bietet der Brief von Roland Richter durchaus brauchbare Ansätze. Sicherlich wird es immer Raubkopien geben, und neue Cracker werden nachwachsen. Dieses kann man nicht bestreiten, aber es sollte ein Weg gefunden werden, um User aus der Kriminalisierung herauszuführen. Die häufigsten Gründe, die für Raubkopien angeführt werden, sind: a) zuviel schlechte Programme, b) zu hohe Preise. Und hier könnte man den Hebel ansetzen. Wenn Thomas Mayer schreibt, „wer blind Programme kauft, ist selbst schuld“, so kann ich dem nicht zustimmen. Sicherlich gibt die ASM eine gewisse Hilfestellung bei der Programmvorauslese, aber was für den Tester XY super ist, muß nicht für alle super sein. Was fehlt, ist schlicht und einfach ein „Probefahren“. So wäre es beispielweise wünschenswert, wenn es die ASM-Hits als Demos gäbe. So kann man sehen, ob einem ein Programm gefällt oder nicht. Weiterhin wäre es wünschenswert, wenn man den Gemeinschaftskauf von Programmen fördern würde. Also z.B., daß pro gekauftem Programm zwei Kopien erlaubt sind. So kann man sich ein Programm zu dritt kaufen, und die Software wäre nun nicht mehr zu teuer. Man könnte hier zum Schutz der Software-Häuser und auch der User eine Registrierung dieser Kopien vornehmen. Ich denke mir, mit Demos und legalisiertem Gemeinschaftskauf könnte der Absatz von Software gesteigert und die Raubkopien zurückgeführt werden. Ein Versuch wäre es auf jeden Fall wert.

Wolf-Chae Geisler, Billingsbach

(Anm. d. Red.: Demos, die z.B. einen spielbaren Level enthalten, wären sicherlich eine geeignete Maßnahme, mit der User Programme vor dem Kauf antesten könnten. Es steht allerdings zu vermuten, daß so eine Art Registrierungverfahren, wie Du es vorschlägst, zumindest zu teuer (Aufwand!) wäre, wenn es denn überhaupt machbar ist.)









Betrifft: U.a. Leserbr. v. Moritz Groeben, Ausg. 4/89, S.20

Hallo ASM-Redaktion !

1. Mit diesem Schreiben möchte ich gerne zum Brief von M. Groeben (Ausg. 4/89, S.20) Stellung nehmen, da ich mich als ASM-Leser angesprochen fühle. Hoffentlich denkt der Verfasser des Briefes, dessen Alter übrigens bekannt sein sollte, nicht, daß er der Sprecher einer vertretbaren Lesermehrheit ist. Ich möchte zwar keinen Streit entfachen, aber er steht mit seiner Meinung sehr alleine da. Die ganze 'Computerei' (jetzt kollabiert er sicherlich !) ist eine Szene für sich, was ja keine Neuheit ist. Sehr viele Computer-Zeitschriften sind erschienen, da muß sich doch eine Zeitschrift vom trockenen Schema abheben. Desweiteren muß der Inhalt einer Zeitschrift berücksichtigt werden. Unterhaltungsprogramme, die ja am meisten behandelt werden, können nicht wie ein Wetterbericht beschrieben werden ("Es muß mit einer Koexistenz der angreifenden Raumschiffe gerechnet werden..."). Der lockere Schreibstil gehört einfach zu einem Spiel ("... aber nicht nur eins, tausende U-Tassen ballern einen nieder..."). Als Amiga-Besitzer sollte ich eigentlich nur nach 16-bit-Software schauen, aber ich lese auch mit Begeisterung den Rest der Test in eurem Heft. Dies liegt u.a. an eurem lockeren und doch so bemängelten Schreibstil. Eine Niveaulosigkeit kann ich leider nicht festlegen. In der ASM findet man - nach genauer Lektüre - eine große Niveauspanne, welche je nach Thema variiert. Eigentlich sollte jeder etwas darin finden. Der ASM paßt voll und ganz in die Computer-Szene. Also macht ja weiter so. Am besten ihr werdet noch ironischer und sadistischer (z.B. beim Flop). Zurück zum Brief: Als er dann noch das Niveau der Leserbrief kritisierte, hätt' ich... WAS SOLL DENN DAS ? Pubertäres Gefasel ? Da ich nicht das genaue Alter des Schreibers weiß, möchte ich Ihm (nach meiner überlegung) zum 101. Geburtstag nachträglich gratulieren. Seine betreffenden Zeilen darf ich in seinem Sinne als POSTPUBERTÄRE schriftliche Artikulation bezeichnen. Da der 'Big Judge' ja noch die Mindestanforderungen eines Computerblattes festlegt, soll er doch bitte auf seine High-Quality-Medien zurückgreifen. O.K., jeder soll und muß seine Meinung frei äußern, aber 'die Würde eines Menschen ist unantastbar'. Dies gilt auch für die doch so 'kindischen' Briefeschreiber, die der Mindestanforderung (DIN-Format), seiner Meinung nach, nicht gerecht werden. Mit folgenden Satz möchte ich dieses Thema abschliessen: M. Groebner, kaufen Sie sich nie ein lustiges, unbeschwertes und freches Buch, die sind nämlich besonders... kindisch. In diesem Sinne möchte ich den Brief von Tobias Pinnenberger (S.22) GANZ außer acht lassen. Desweiteren erwarte ich diese und jene Reaktion auf meinen Brief.

Mein einziger Wunsch an die Red. wäre ein genaues (auf jedes Prog eingehendes) Inhaltverzeichnis am Heftanfang. Die Sucherei in den 'Gesammelten Werken' nervt nämlich.

2. (Ein kurzer Punkt) Den Reaktionen auf den Brief vom Freiherrn von Gravenreuth möchte ich mich ohne Tabu anschliessen. Auch ich bin Besitzer von Raubkopien und bis jetzt ist mein einziges Orignal die Workbench und Extras-Disk meines Amigas. Bisher jetzt gibt es erst ein Spiel für das ich über 30,- DM ausgeben würde/werde. Also meiner Meinung nach liegt die Kopiererei an der Komplexität und dem Preis/Leistungsverhältnis eines Progs. Vielleicht finden es manche übertrieben, aber die Preise sollten den eines Musikträgers (CD etc.) nicht übersteigen.

Hoffentlich ist mein Brief nicht zu 'scharf' um ihn gegebenenfals zu veröffentlichen. Und natürlich unterschreibe ich mit meinem "niveaulosen Tarnnamen" (aber "flippig" und fidel) - dennoch bin ich jederzeit bereit der Red. meine wirkliche Identität preiszugeben. Ich grüße (Edt.) v/t. "to greet", F "hullo!", Sz. "Greetings to...") euch und alle anderen,

TRIXER

P.S.: Mensch, viel zu lang der Brief (So was, aber auch) !

„Lösungen"

Ich habe meiner Meinung nach ein ganz anderes Anliegen als die bei Ihnen bisher eingegangenen Leserbriefe. Es betrifft die Kopfnüsse bzw. die Komplettlösungen zu Adventures. Immer schneller werden in den ASMs Komplettlösungen zu den jeweiligen Adventures von eifrigen Lesern veröffentlicht. Ich denke aber, daß durch diese Veröffentlichungen die Einnahmen bzw. die Verkaufszahlen der Softwarefirmen zurückgehen und daß dadurch indirekt die „Raubkopiererei" gefördert wird.

Gründe (Vermutungen):

a) Fast niemand wird ein Programm kaufen, wenn er bereits im Hinterkopf weiß, es existiert eine komplette Lösung dazu. Er denkt, das Adventure ist ja sowieso schon gelöst; wieso sollte man sich da die Mühe machen und sein (Taschen-)Geld investieren, nur um auf Anhieb die Grafik bzw. die Bilder zu betrachten. Dies trägt dann natürlich erhebliche Ausfälle an Einnahmen für die Firmen mit sich.

b) Wenn diese Entwicklung (im ersten Absatz) so weitergeht, wird es Raubkopien zur Folge haben, die es ja schon soviel gibt. Es wird nämlich erst durch diese Lösungen ein Anreiz geschaffen, sich die Raubkopie zu „beschaffen". Wenn ja schon eine Auflösung existiert, so denken wahrscheinlich die meisten Leute, so kann man auch mal die wunderschöne Grafik kostenlos und ohne Anstrengungen betrachten. Ja, die Vereinfachung geht sogar soweit, daß man nun keine Anleitung mehr braucht und so eine Lösung den Zweck der Absicht erfüllt. Man muß einfach „nur" Englisch können und ein wenig kombinieren, und schon hat man es „gepackt".

Ich sehe deshalb nur eine Möglichkeit, dieser Tatsache entgegenzuwirken. Es ist ratsam, frühestens ein Jahr nach dem Test des Programms die Lösung anzubieten. Bis dahin sind dann sicherlich viele Lösungsbeschreibungen in der Redaktion eingegangen, so daß man die Möglichkeit hat, den besten und verständlichsten Lösungsweg mit Farbfotos abzudrucken. ... Ich bitte darum, meinen Leserbrief als Diskussionsgrundlage in Ihrem Feedback abzudrucken.

Jochen Stüber

(Anm. d. Red.: Wir drucken Ihren Brief gern als Diskussionsgrundlage ab, meinen aber, daß die Tips und Lösungen zu Adventures einen anderen Effekt haben, als den von Ihnen beschriebenen. Eine vorhandene Lösung regt den Kauf eines Adventures durchaus an, denn es gibt bestimmt eine ganze Menge Leute, die ein Adventure eher dann in Angriff nehmen, wenn sie wissen, daß im Zweifelsfalle eine Lösung für ein Problem vorhanden ist. Schließlich sollen die Lösungen ja nicht dazu verwendet werden, sich die Grafiken eines Adventures anzuschauen. Übrigens haben „Raubkopierer" längst nicht soviel von z.B. Wegbeschreibungen, wie Sie voraussetzen, da die meisten Adventures über eine Handbuchabfrage verfügen, die natürlich nicht in unserer Lösung auftaucht.)

„Sauer oder nicht?"

Mein 8. Versuch, ins berühmte Feedback zu kommen. Eure Zeitschrift hebt sich deutlich ab von den anderen, die so auf dem Markt kreuchen und fleuchen. Ich habe jede Ausgabe und konnte gut beobachten, wie gut Ihr Euch entwikkelt habt. Euren Schreibstil solltet Ihr beibehalten. Spacerat finde ich gut, aber mir ist es wurscht, ob nun er oder Doni reinkommt. Ich finde es ferner sehr amüsant, einen Querschnitt der Leserpost lesen zu können. Weiter so! Euer Secret Service ist wirklich gut, besonders die Hint-Hunt-Ecke. Nun habe ich noch ein paar Fragen: 1. Wo kann man den BPS-Report kaufen, und was muß man springen lassen? 2. Wird wieder zwischen den Doppelausgaben eine Special-Ausgabe sein?
3. Wie reagieren die Firmen eigentlich darauf, wenn Ihr ein Programm schlecht bewertet? Sind die dann sauer? Denn schließlich beeinflußt Ihr ja indirekt den Kauf.

Dietmar

(Anm. d. Red.: Wegen des BPS-Reports frag' einfach mal direkt bei der Bundesprüfstelle nach (Adresse war in der letzten Ausgabe im Feedback, Preis: 46,– + Porto jährlich). Auch diesmal wird's wieder eine Special-Ausgabe geben. Was die Firmen angeht – nun ja – die Reaktionen auf eine schlechte Bewertung sind wirklich sehr verschieden. Da gibt es schon Firmen, die sauer sind. Bloß muß jede Softwarefirma, die ein schlechtes Programm für 'nen Haufen Geld herausbringt, eben damit rechnen, daß es auch schlecht bewertet wird.)



„Ruck nach rechts“

Um mal ganz ehrlich zu sein, bis vor kurzem war auch ich ein Hasser der BPS. Mir war scheißegal, ob ich in einem Game ein KZ verwaltete oder einen englischen Fußballclub, Hauptsache das Gameplay stimmte. Ich unterschied Wirklichkeit und Sprites auf dem Screen, wie auch heute noch. Dieses traute ich auch jedem anderen User zu. Doch inzwischen bin ich von so manchem Leserbrief in Ihrem Magazin aufgeschreckt worden. Da schreibt z.B. ein Polizist in ASM 3/89, angeregt durch ein Game, die Todesstrafe solle wieder eingeführt werden. Da wundert es mich nicht, daß so manche Polizisten bei Demos mit Vergnügen regelmäßig friedliche Demonstranten über die Klinge springen lassen. Angesichts der letzten Wahlen in Berlin und Hessen sehe auch ich in der Softwareszene einen Ruck nach rechts. Immer mehr Spiele mit faschistischen Inhalten landen bei Minderjährigen in der Floppy. Fragt doch mal Greppi, ob er solche Spiele kennt...

Che Guevara

„Warum Shoot 'em Ups?“

Entscheidend für den Erfolg der Shoot 'em ups war der psychologische Hintergrund. Hier kann sich die Psyche so richtig austoben, Aggressionen werden zu einem gewissen Grad abgebaut, und der Spieler kann ungestraft seinen destruktiven Trieb ausleben. Dieser Erfolg ist allerdings in einem engen Zusammenhang zu unserer Gesellschaftsordnung zu sehen, die das Ausleben von Aggressionen in den meisten Fällen unter Strafe stellt. Mord, Totschlag und Vernichtung fremder Sachwerte werden von den Gerichten der zivilisierten Welt streng geahndet. Am Bildschirm jedoch gelten da ganz andere Regeln. Hier ist erlaubt, was Spaß macht, und jeder kann solang herumballern, bis er des Geschehens müde wird. Die Motivation, sich stundenlang an einem Shoot 'em up festzubeißen, läßt sich kaum rational erklären. Vielmehr ist es das Unterbewußtsein, das hier zu seinem Recht kommt. Hier findet der Spieler ein Ventil für aufgestaute Aggressionen, die Ihren Ursprung im Umfeld des Spielers haben. Probleme am Arbeitsplatz, in der Familie oder einfach schlechte Laune können ebenso die Ursache sein wie der Wunsch, spektakuläre Explosionen und Effekte zu sehen. Eine weitere Motivation ist Ehrgeiz. Kritiker meinen, daß mit diesen Spielen keine Aggressionen abgebaut werden, sondern daß im Gegenteil die Bereitschaft zum Töten und zur Gewaltanwendung wächst. Diese Frage muß natürlich differenziert betrachtet werden. So sind sicher Spiele, bei denen man als Menschen erkennbare Sprites abschießt, anders zu beurteilen als solche, bei denen geometrische Körper und abstrakte Alien-Sprites dem Austoben dienen. Sicherlich gehört eine gewisse moralische Unbeschwertheit dazu, Menschen gleich reihenweise zu erschießen und sich dabei so richtig zu amüsieren. Angesichts der täglich auf der Erde stattfindenden Kriege ist dies schon sehr makaber und fraglich. Es kristallisiert sich aber heraus, daß Shoot 'em ups, die die Vernichtung von menschlichem Leben zum Inhalt haben, zumindest in Deutschland recht kritisch beurteilt werden. Die Ursachen hierfür sind unter anderem auch in der BPS zu suchen. Die BPS indiziert die Spiele, so daß weder berichtet noch das Produkt beworben werden darf. Die Folge: Das Produkt gelangt meist trotzdem als Raubkopie in den Umlauf und findet sehr schnell große Verbreitung. Der Hersteller schaut in die Röhre, die prinzipiell gute Absicht der BPS (kleiner Scherz) wird systematisch untergraben.

Daniel Fahl, Bochum

„Todesstrafe?“

Ich möchte Greppi, den „coolen“ Polizisten, sozusagen rechtfertigen. Meine Behauptung: Das Spiel Hostages ist wirklich nicht brutal, lieber Mark aus Bielefeld. Die Polizei ist nicht dazu da, um die Probleme von Terroristen zu beseitigen, sondern um Menschen vor ihnen zu schützen. Wohlgemerkt ist hier die Rede von Terroristen, also von Leuten, die entweder für Geld oder für ihr Vaterland oder ihren Führer töten. Wenn Menschen zahlreiche Morde begehen aus idiotischen Gründen, wie z. B. aus falscher Ideologie, dann finde ich, daß sie nichts anderes verdienen als den Tod, den sie mehrere Male an anderen Menschen verübt haben. Warum soll der Steuerzahler solche Killermaschinen am Leben erhalten? Das ist Geldverschwendung (dann lieber etwas in die Dritte Welt spenden!).

Matthias Boron, Ditzingen

Hallo ASM - Redaktion,

Als erstes spreche ich Euch ein ganz dickes Lob aus. Denn ihr seid, bis auf ein paar Kleinigkeiten, die beste Computerzeitschrift, die zur Zeit auf dem Markt ist. Doch nun die Kleinigkeiten.

1. Ich bin auch der Meinung von Giant of the Sunriders, daß der gute, alte C 64 bei Euren Tests in letzter Zeit etwas zu kurz kommt.

2. Ich, als alter Verfechter der Schachecke, finde, daß Ihr Sie wieder aufnehmen solltet. Nur weil ein paar Leute gemotzt haben, habt Ihr Sie abgeschafft. Ich weiß, daß man es nicht allen recht machen kann, aber Ihr könntet ja wenigstens mal eine Abstimmung unter den Lesern veranstalten. Überlegts Euch mal !

3. Spacerat. Also, ich finde sie ja nicht besser als Donald Bug. Versucht mal ob Ihr nicht noch etwas anderes findet.

So, und nun habe ich noch ein ganz anderes Anliegen. Als ich mich in Heft 5/89 auf das Feedback stürzte, stieß ich auf den Brief von Holger Stück. Ich finde seine Idee (Fantasy Rollenspiel Ecke in ASM) super. Villeicht könnte man sie etwas erweitern, und in diesem Rahmen auf einer Seite auch Fantasy Brettspiele teste. Ich weiß, ihr seid eine Computerzeitschrift, aber die eine Seite wäre bestimmt nicht verschwendet, glaube ich.

Nun gebe ich auch noch meinen Senf zum Thema Raubkopien dazu. Ok, man hat bei Originalen die Anleitungen dabei, und man braucht auch keine Angst vor Polizeikontrollen zu haben, aber man hat direkt für ein Spiel 50 - 60 DM weg. Das ist für einen Durchschnittsschüler echt zu viel. (kluger Satz !) Wenn man ein durchschnittliches Taschengeld von etwa 50 DM im Monat (das ist schon viel) bekommt, kann man sich im Monat ein Spiel kaufen, aber nichts anderes mehr. (z. B. ASM) Gut, gehen wir davon aus, daß man sich dann nur alle 3 Monate ein neues Game kauft, dann muß man also 20 DM pro Monat zurücklegen und hat noch 30 DM für den entsprechenden Monat übrig. Mehr als 1 CD oder 3 mal Kino ist da nicht. Also harte Abstinenz. Aber gut, wer aktuell sein will muß leiden. Doch wer beschäftigt sich 3 Monate mit ein und dem selben Game (wenn nicht Adventure oder Rollenspiel) ???
Also ein Aktionspiel wie etwa Last Ninja 2 oder Armalyte beschäftigt mich höchstens 2 - 3 Wochen. Dann krame ich es nur noch hin und wieder aus der Diskettenbox. Und dann, nach 2-3 wöchigem spielen muß ich 2.5 Monate auf das nächste Spiel warten. Also, für mich ist das nix. Ich habe etwa 60 Disks voll mehr oder weniger guter Spiele (natürlich Raubkopien), also eine mittlere Auswahl. Ich halte natürlich auch nichts von Leuten, die über 500 Disketten voll mit Raub - Soft haben, nur um damit anzugeben. Man sollte in einem vernünftigen Rahmen bleiben, finde ich. So, ich hoffe, daß dieser Brief abgedruckt wird, weil ich gerne wüßte, wie die anderen Leser über die Rollenspielecke denken.

So long, Blue Micky

(Blue Micky)

PS: Ich finde es gut, daß Ihr so viele Low-Budget Spiele testet. Macht weiter so !!!

„Belom“

Wo kann man die coolen Plüsch-Belom Dinger kaufen?

Sebastian Heger, Paderborn

(Anm. d. Red.: Die coolen Plüsch-Belom Dinger gibt's leider nirgendwo zu kaufen.)











Special-Simulationen für 16-Bitter

Im Laufe der Jahre hat sich die amerikanische Company SPECTRUM HOLOBYTE mehr und mehr auf die Produktion von Simulationen festgelegt und sich zu einem Spezialisten auf diesem Gebiet gemausert. Auch bei den nächsten Projekten bleibt die Firma ihrer Linie treu; eines der bald erscheinenden Programme ist VETTE!, ein Autorennspiel, von dem wir uns an Ort und Stelle schon einen ersten Eindruck verschaffen konnten.

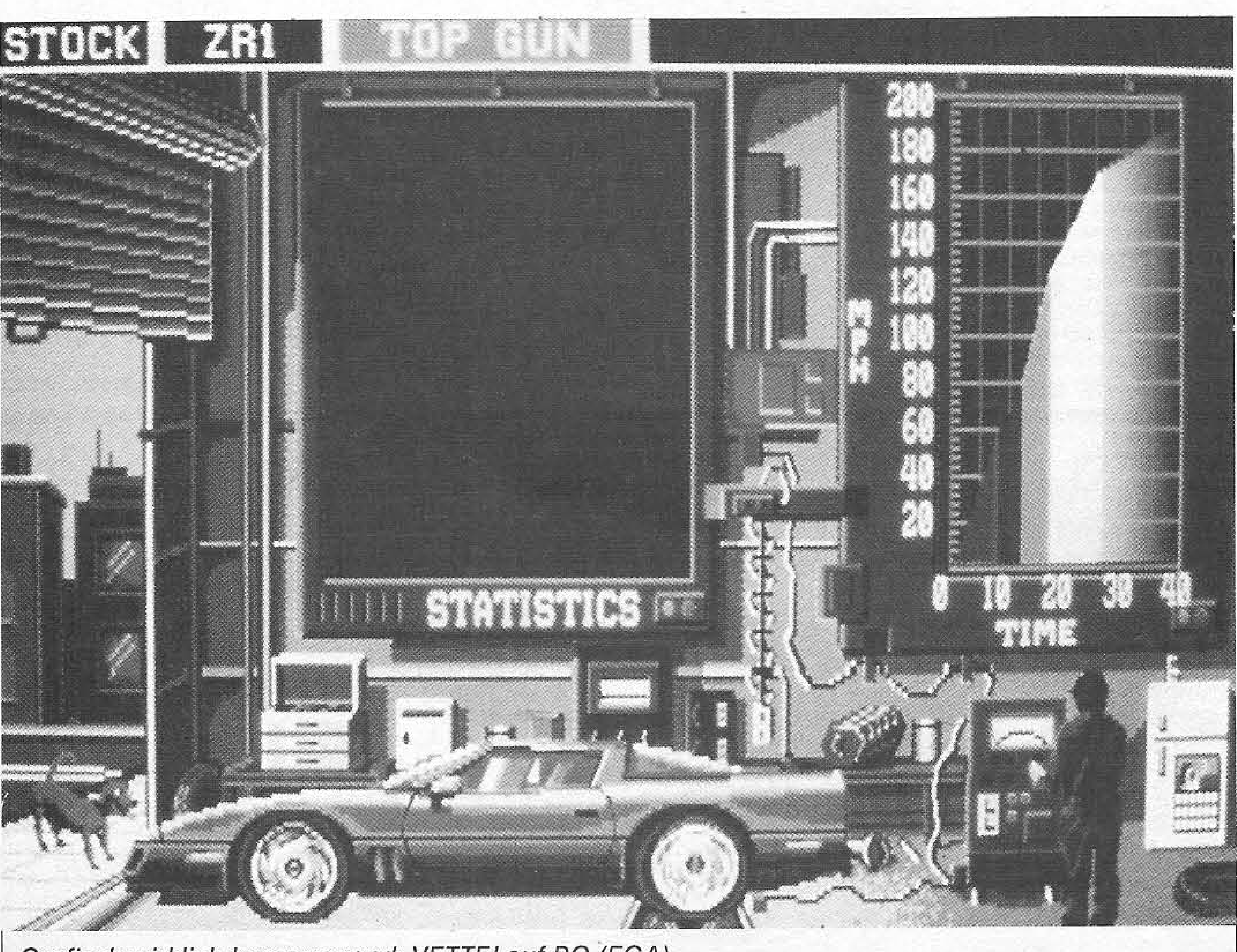
Der Titel dieses Spiels ist **VETTE!**. Und: Solange man es nicht mit eigenen Augen gesehen hat, sind die Features von **VETTE!** kaum zu glauben. Mit einer Corvette, dem legendären amerikanischen Sportwagen, wird ein Rennen in den Straßen von San Francisco ausgetragen. Dabei muß der Superschlitten seine Fähigkeiten gegen erlesene europäische Sportwagen, wie Porsche oder Ferrari, unter Beweis stellen. Zusätzliche Hindernisse sind Laternen, Hydranten, Fußgänger sowie weitere Autos.
Um das Programm von anderen Games seiner Art deutlich zu unterscheiden, wurde auf die Grafik besonderer Wert gelegt. Bei **VETTE!** wurden die gleichen schnellen 3D-Grafikroutinen wie bei *F-16 Falcon* angewendet. Das Programm läuft nur auf 16-Bit-Rechnern, wie z.B. IBM AT, Apple Mac, Atari ST und Amiga. Die Vorabversion, die wir testen konnten, lief auf einem 80386-Rechner unter MS-DOS zusammen mit einer VGA-Karte.
Im Spiel besteht die Möglichkeit, zwischen vier verschiedenen Corvette-Modellen zu wählen. Im Anschluß daran folgt ein Motorentest auf dem Prüfstand. Das Ergebnis wird in einer Leistungskurve dargestellt. Schließlich kommt noch ein Auswahlmenü mit verschiedenen „Missionen". Im eigentlichen Spiel konnten wir vorerst nur in der Stadt herumfahren. Die Grafik ist dabei extrem schnell und flackert kein bißchen. Die Fußgänger konnten wir in der Vorabversion noch nicht sehen, dafür aber schon eine Tankstelle mit einem sich drehenden Tankstellenschild. Ein detaillierter Stadtplan von San Francisco mit den geographischen Höhen und Senken war auch schon im Programm eingebaut. Selbst die Golden Gate Bridge konnte bereits befahren werden. Verschiedene Blickwinkel von innen, außen oder aus einem Hubschrauber runden den guten Eindruck dieses Spieles ab. Es wird voraussichtlich gegen Mitte des Jahres erhältlich sein, doch vorerst nur für den IBM AT. Versionen für Amiga und ST werden ein halbes Jahr später folgen.

Ein weiteres Programm, das ebenfalls noch in der Entwicklung steckt, dürfte den Simulationsspielern das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. Es handelt sich dabei um eine M1-Abraham-Panzersimulation. Im Gegensatz zu vielen anderen Simulationen dieser Art soll dieses Programm ein echter Hammer werden. Um eine größere Realitätsnähe zu erreichen, besuchten die Programmierer einen Simulator, der von der Army verwendet wird. Dort erhielten sie ausführliche Informationen, die ihnen bei der Programmierung halfen. Dementsprechend sieht auch die Simulation aus. Man kann wahlweise einen oder alle Besatzungsmitglieder des Panzers übernehmen. Ausblicke aus dem Panzer sind von verschiedenen Positionen möglich. Selbstverständlich kann der Panzer auch von außen beobachtet werden, z.B. wenn er gerade einen Hügel hinauffährt oder hinunterrutscht. Leider konnten wir auch von diesem Programm nur die Beta-Version sehen, viele Features waren jedoch schon eingebaut.

Aber das ist noch längst nicht alles. Weitere Produkte wurden bereits angekündigt: Eine Apache-Hubschraubersimulation sowie eine Flugzeugsimulation auf der Basis einer A10 Thunderbold sind in der Planung. Diese beiden Programme können, wie auch die Panzersimulation, über ein Mailboxsystem zusammengeschaltet werden. Damit wäre es dann möglich, mit bis zu 30 Mitspielern eine elektronische Bildschirmschlacht zu entfesseln. Doch bis Mitte 1990 wird man sich noch gedulden müssen. Die Panzersimulation dagegen soll Ende des Jahres auf den Markt kommen, leider erst nur für den AT. Amiga-, ST- und Mac-Versionen sollen bald folgen.

Neues gibt es auch von **F-16 FALCON**: Nach Amiga- und ST-Konvertierungen folgt jetzt auch eine Version für die AT-Rechner. Die Grafik wurde teilweise verbessert, ansonsten stimmt sie mit der ST-Grafik weitgehend überein. **F-16 FALCON** wird demnächst auch für das 16-Bit-Sega-System erscheinen.

Ralph Bruckscher



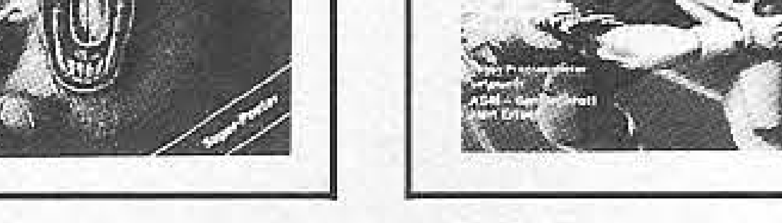
Grafisch wirklich hervorragend: VETTE! auf PC (EGA).

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UNVOLLSTÄNDIG ?

Wir bieten Ihnen die Gelegenheit, Ihre ASM-Sammlung zu komplettieren.

ACHTUNG: Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! Alle ASM-Hefte sind zum Stückpreis von 6,50 DM zu beziehen. Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern!



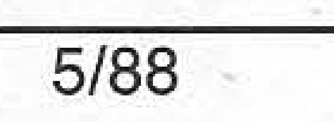


10/87



11/87





5/88



9/88



10/88

11/88





12/88



1/89



2/89



3/89



4/89

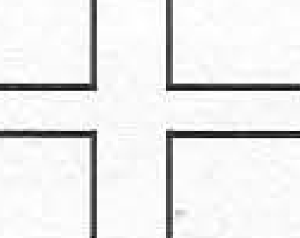


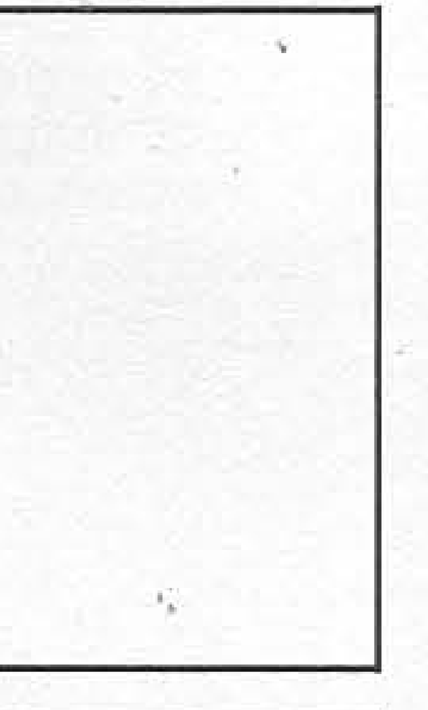
5/89

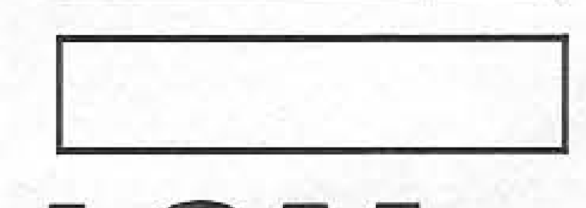


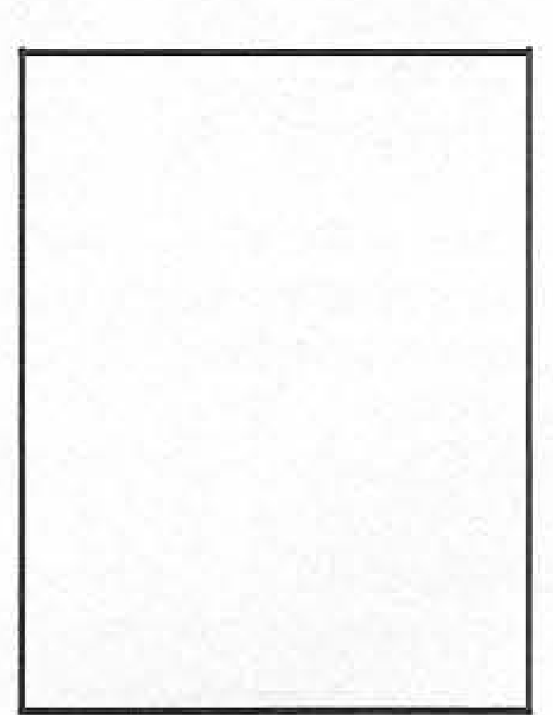
7/89













SONDERHEFTE - ASM



Nr.1 DM 9,80



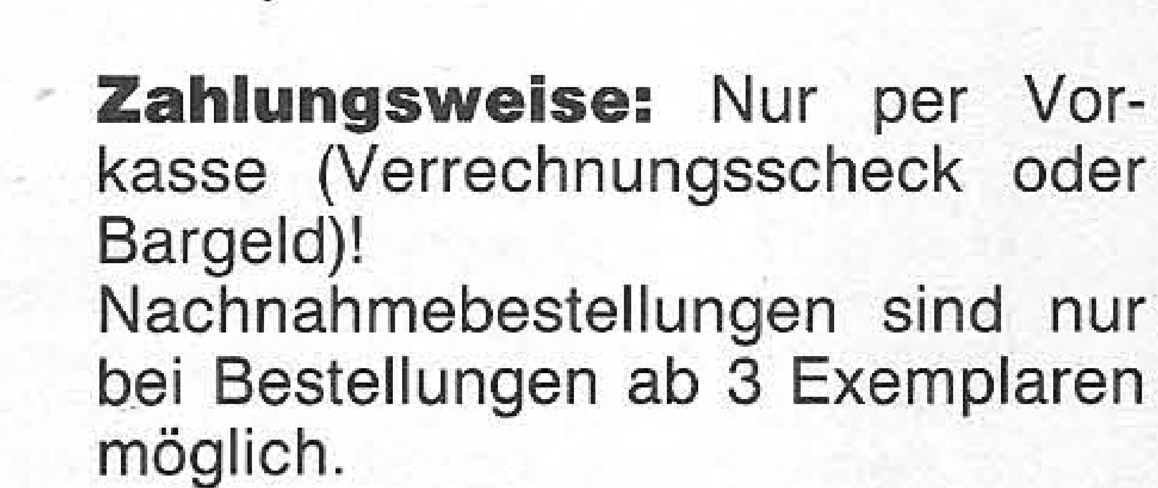
Nr.2 DM 7,50



Nr.3 DM 7,50

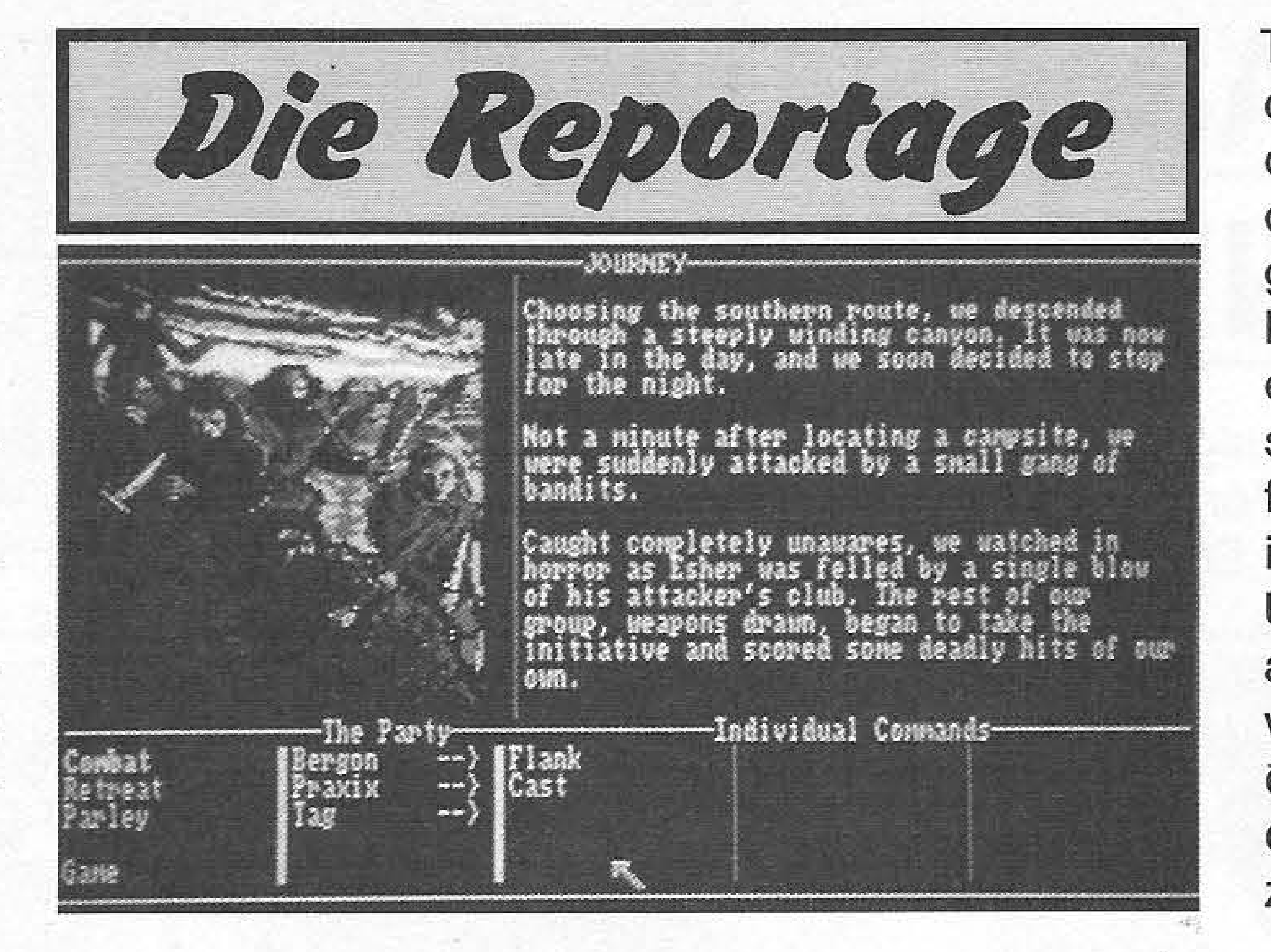


Nr.4 DM 4.50



Zahlungsweise: Nur per Vorkasse (Verrechnungsscheck oder Bargeld)!
Nachnahmebestellungen sind nur bei Bestellungen ab 3 Exemplaren möglich.

Anschrift:
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Versand-Service, Postfach,
3440 Eschwege.
Absender nicht vergessen!



Der Produzent von Nobeladventures, **INFOCOM**, galt die längste Zeit als Amerikas größtes und marktbeherrschendes Softwarehaus. Doch mit der Zeit stagnierten die Umsätze, gingen schließlich merklich zurück, was sicherlich an der steigenden Zahl qualitativ ebenbürtiger Fremdprodukte liegen mag, die INFOCOM schwer zusetzten. Ebenso mußte das Management aber der Tatsache ins Auge sehen, daß die für INFOCOM charakteristischen „Text-only"-Adventures kein großes Publikum mehr begeistern konnten. Der einst so glorreiche Hersteller schien den Trend fast zu verpassen. Aber im „Kampf um das nackte Überleben" setzte man auf alte Fähigkeiten und versuchte vor allem, die eigene Produktpalette durch Grafikadventures zu bereichern.

Infocom's Journey und Shogun –

der Weg zurück an die Spitze?

BATTLETECH, eine gelungene Kombination von Action- und Rollenspiel-Elementen, läutete den langerwarteten, neuen Trend ein. Die englischen Computerzeitschriften waren jedenfalls hellauf begeistert und zögerten erst gar nicht mit Spitzenbewertungen. Trotz allem Lob zeigten sich aber auch bei diesem Spiel Punkte, an denen man mit der Kritik ansetzen könnte. Denn gerade den deutschen Freak dürften die Unmengen Text (in Englisch natürlich) etwas stören.

Vor kurzem flatterten schließlich Vorabversionen der neuesten INFOCOM-Spiele **JOURNEY** und **SHOGUN** auf den Tisch unserer ASM-Redaktion, London. Ich konnte also „exklusiv" für Euch diese Games genauestens unter die Lupe nehmen und desweiteren der Frage nachgehen, ob diese und vielleicht folgende INFOCOM-Produkte auch einmal komplett in Deutsch erhältlich sein werden.

SHOGUN, basierend auf dem Buch von JAMES CLAVELL, fällt einerseits wieder einmal in die Kategorie der klassischen **INFOCOM**-Text-Adventures. Der große Unterschied zu früheren Programmen sind jedoch die exzellenten Grafiken, die dem Thema entsprechend mit ihren japanischen Motiven eine wahre Bereicherung für das gesamte Spiel darstellen. Die Geschichte von SHOGUN orientiert sich sehr stark an dem Geschehen des Buches, das von einem an der japanischen Küste gestrandeten, potugiesischen Kapitän handelt, der am Ende seines Weges durch die japanische Gesellschaft, nach mehr oder minder großen Machtkämpfen, die hohe Position des Shoguns einnimmt. Die Programmierer von Infocom haben in SHOGUN viele bekannte Elemente aus älteren Adventures miteingebaut, so zum Beispiel ein kniffliges Problem gleich zu Beginn, in dem es auf die richtige Reihenfolge der Befehle ankommt. Ansonsten ist man in jenem Sturm, den es sicher zu durchsteuern gilt, hoffnungsvoll verloren. Aber gerade wegen der extrem packenden Atmosphäre während dieses Spielteiles beginnt SHOGUN schon äußerst motivationsgeladen, was eigentlich das ganze Spiel über nicht mehr nachläßt. Vorzuhalten wäre den Programmierern aber, daß sie wie in einigen Spielen zuvor das gesamte Adventure in zahlreiche „Episoden" zerlegt haben, die es erst zu lösen gilt, bevor man sich dem nächsten „Teiladventure" zuwenden kann. Oft wirkt sich dies sehr frustierend auf den Spieler aus, denn dadurch werden die spielerischen Freiheiten zum Teil stark begrenzt.

JOURNEY läßt sich dagegen überhaupt nicht mit bisherigen INFOCOM-Produkten vergleichen. Denn sieht man von **QUARTERSTAFF** (einem Spiel, das in Europa wohl nie erscheinen wird) ab, so ist JOURNEY der erste Versuch des amerikanischen Softwarehauses, auf dem Sektor der Rollenspiele Fuß zu fassen. Das Ziel des Spieles ist denkbar einfach: Mit einer Party, bestehend aus drei Personen, begibt sich der Adventurer auf die Suche nach einem sagenumworbenen Magier, der der Abenteurergemeinschaft helfen kann, eine böse Macht zu besiegen. Unter deren Einfluß entwickelt sich nämlich die Fantasy-Welt in eine Herrschaft des Schreckens und des Terrors.

Der Screen von JOURNEY ist in mehrere Windows unterteilt, die alle einiges an grafischen Finessen zu bieten haben. Desweiteren findet sich auch noch eine Textbox. Diese bietet dem Spieler alle nötigen Information in gewohnt ausführlicher Weise, wobei sich das Ganze auch auf Drucker ausgeben läßt. Das Herausragende an JOURNEY ist die Handlungsfreiheit, die sich einem bei den inviduellen Expeditionen bietet. Besonders durch die zahlreichen Optionen, sowohl den einzelnen als auch die gesamte Party betreffend, ergeben sich unzählige Möglichkeiten. JOURNEY stellt meines Erachtens ein Rollenspiel der Extraklasse dar, das vor Vielfalt und Abwechslung nur so strotzt, denn der gesamte Spielverlauf hängt von den eigenen Entscheidungen ab. Die ersten größeren Fortschritte ergeben sich aber erst nach längerer Spielzeit, obwohl JOURNEY auch jederzeit mit Hilfestellungen aufwartet.

Am Ende meines Berichtes möchte ich noch einmal kurz auf die Frage eingehen, ob INFOCOM denn nun auch deutsche Konvertierungen der Klassiker einerseits und der neuen Programme andererseits anbieten wird. Meine Anfragen direkt bei INFOCOM/USA waren jedoch nicht von all zu großem Erfolg gekrönt, da man nur ungern zu diesem Thema Stellung nehmen wollte. Wesentlich offener kommentierte **ACTIVISION,** die britischen Vertreter von INFOCOM, diese Fragen: „Bei entsprechender Nachfrage wären wir auf jeden Fall bereit, deutsche Versionen zu veröffentlichen. Wir empfehlen daher allen ASM-Lesern, die Interesse an derartigen Veröffentlichungen haben, sich direkt an ASM zu wenden. Sollte sich ein ausreichendes Interesse abzeichnen, steht einer Übersetzung von INFOCOM-Spielen nichts im Wege ..."

Soweit die Ausführungen von ACTIVISION. Da ist sie nun, Eure Chance: Wenn Ihr also echtes Interesse an deutschen INFOCOM-Produkten habt, so schreibt direkt an **ASM England, c/o DPS, Mulliner House, Flanders Road, London, W4 1NN, ENGLAND** und erzählt uns, was für Titel Ihr gerne in einer deutschen Fassung sehen würdet. Man weiß wirklich nie, was sich aus so etwas entwikkeln kann. Vielleicht können ASM-Adventurefans die INFOCOM-Spiele bald in Deutsch knacken. Wer weiß?

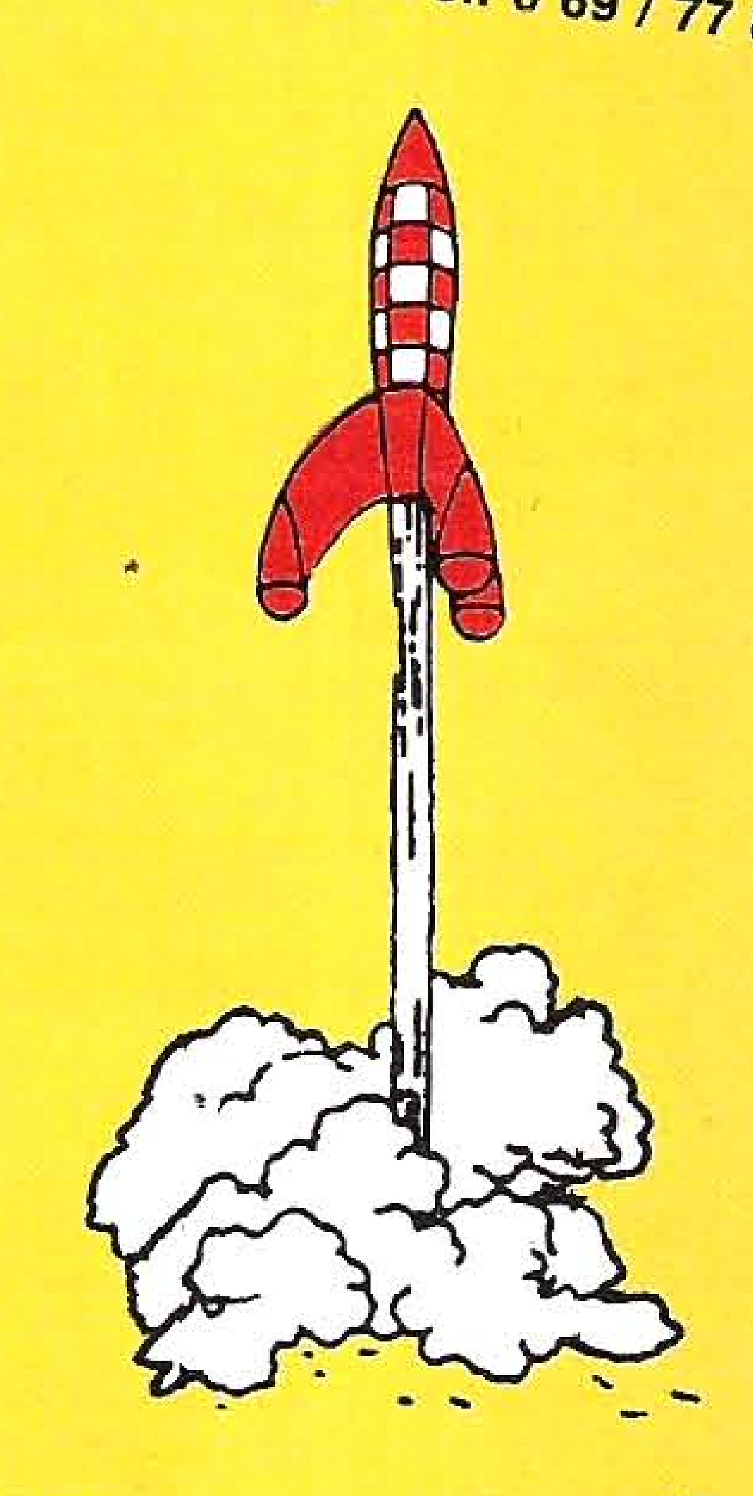
STEVE COOKE



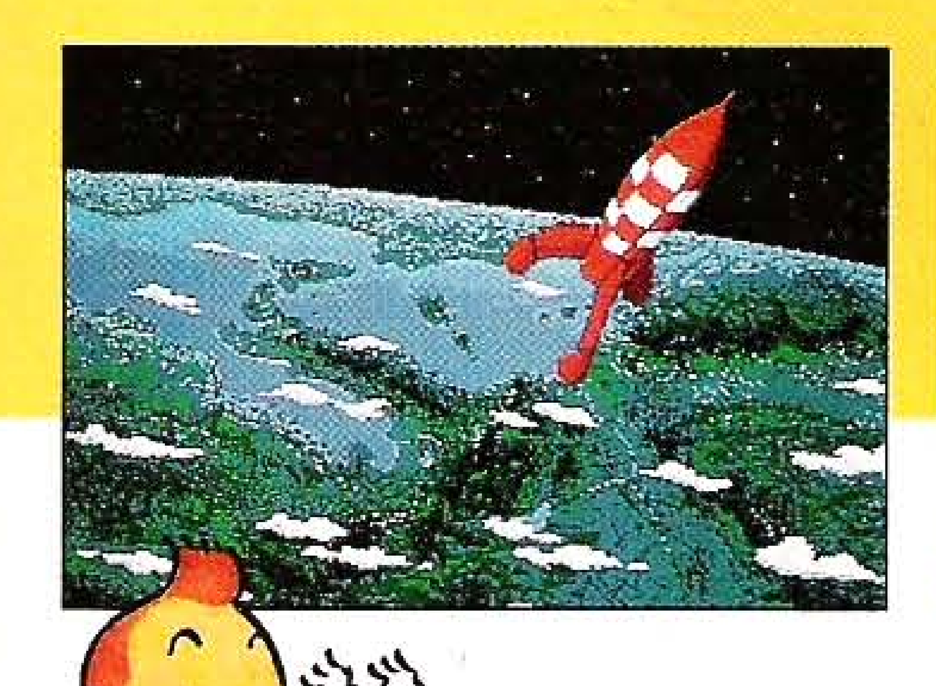
»Hallo, hallo... Hier ist die Erde, ich rufe Mondfähre...« Keine Antwort...



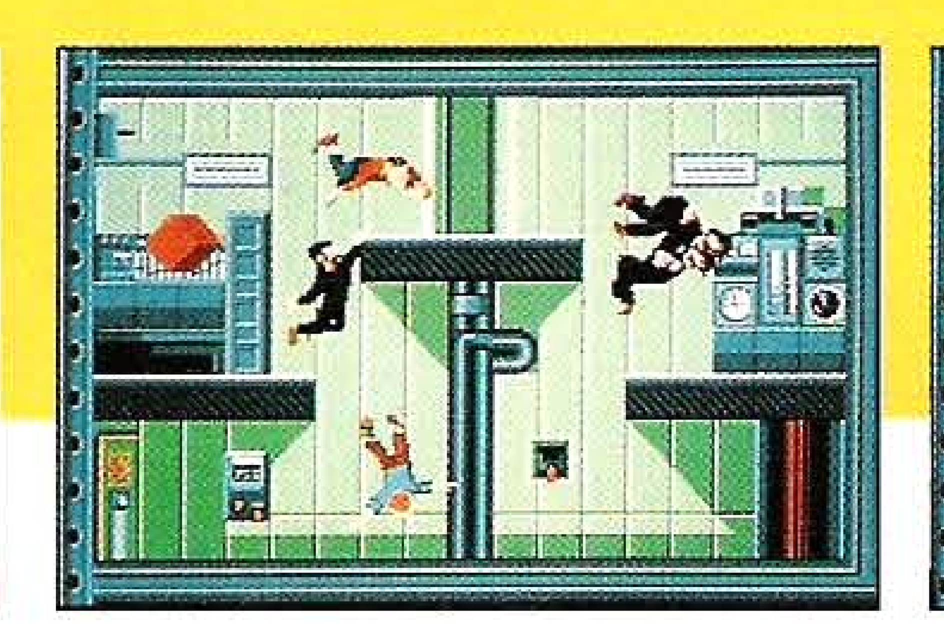
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

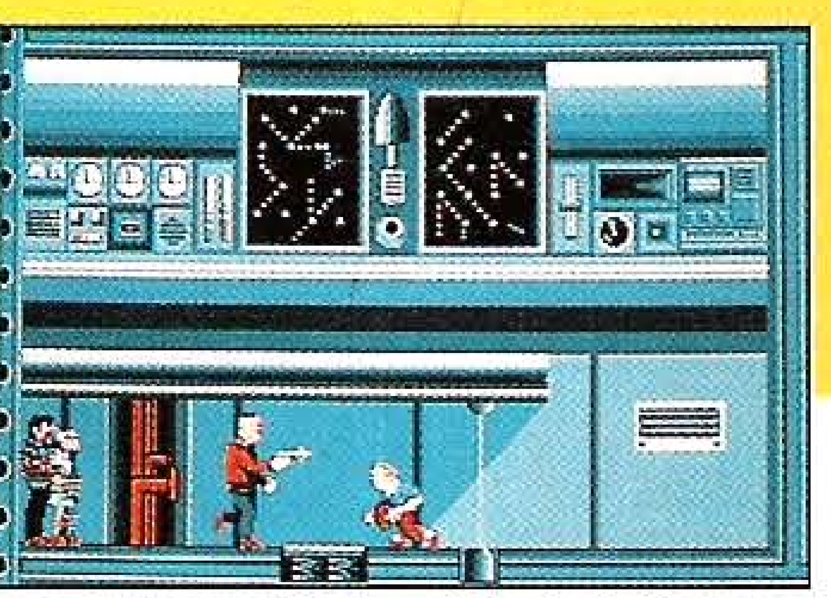


TINTIN auf dem Mond









»Hallo Bodenstation? Hier Mondfähre, es spricht Tintin. Ich erlange gerade das Bewußtsein wieder. Alles scheint normal. Wir haben die Kontrolle über das Raumschiff wieder.«

Das Raumschiff Tintin und seine Besatzung steuernd, werdet Ihr das erstaunlichste Abenteuer, welches die Welt je erlebt hat, wieder erleben: Die erste Reise auf den Mond.
Schafft Ihr es, die rot-weiße Mondfähre durch das All zu steuern und die Mondlandung durchzuführen? Gelingt es Euch weiter, Colonel Jorgen gefangen zu nehmen, der beschloß, die Expedition zu sabotieren? Findet Ihr die Befehle, welche das Gleichgewicht wieder herstellen, während Ihr schwebt und ein bißchen im Schiff umherprallt? Schafft Ihr es, die Bomben mit Zeitzünder zu entschärfen und Eure Freunde zu befreien, um schließlich die Mondfähre zu verlassen und die ersten Schritte auf dem Mond zu tun? All dies werdet Ihr sehr bald wissen, wenn Ihr Tintin auf dem Mond spielt, das erste Computerspiel gemäß der Aufzeichnungen von Hergé...
Vor Amstrong gab es Tintin und jetzt seid vielleicht Ihr dran.

Erhältlich für: **Amiga, Amstrad, Thomson, Atari ST auf 2 Disketten**.



Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt/M. 90



Vertrieb Österreich: KARASOFT



GRAFTGOLD – Wer weiß schon, wer dahintersteckt?

MANFRED KLEIMANN im Gespräch mit STEVE TURNER

Seit 1986 haben sie vornehmlich für HEWSON CONSULTANTS gearbeitet. GRAFTGOLD nennen sie sich, die erfolgreiche Programmier-Truppe aus Colchester. Ihre Titel: „Soldier of Fortune", „Zynaps", „Magnetron", „Quazatron", „Rana Rama" oder „Uridium", alles Highlights der Software-Produktion. Anläßlich der bevorstehenden Fertigstellung ihres neuen hitverdächtigen Games – RAINBOW ISLAND – BUBBLE BOBBLE II – sprach Chefredakteur Manfred Kleimann mit GRAFTGOLD-Boss Steve Turner über das neue Projekt. Aber auch alte Erinnerungen wurden wach...

Manfred Kleimann: „Steve, es gibt 'ne Reihe von Leuten, bei denen klingelt es irgendwie deutsch, wenn man Namen wie Softgold, Eurogold oder eben Graftgold hört. Ein unscheinbarer Name, wenn man bedenkt, welche Jungs in Euren Reihen stehen. Gib mir bitte mal 'nen genauen Überblick über die einzelnen Mitglieder und – natürlich – zu Deiner Person!"

Steve Turner: „Für deutsche Ohren mag wohl Graftgold etwas zu bieder klingen. Wir jedoch haben uns an diesen Namen 'gewöhnt'; ich würde sogar sagen, daß er uns gefällt. O.k., fangen wir ganz von vorn an: Graftgold wurde von mir und **Andy Braybrook** 1986 gegründet. Damals haben Andy und ich für Hewson gearbeitet; Spectrum- und C-64-Games kreiert. Später dann kamen noch einige hochtalentierte Leute dazu, und wir hatten einige Titel in den Charts. Jetzt arbeiten wir für TELECOMSOFT – oder sollte ich besser sagen: für FIREBIRD/MICROPROSE – an der Spielhallen-Umsetzung von BUBBLE BOBBLE II, das da heißt RAINBOW ISLAND."

M.K.: „Bevor wir aber zum neuen Projekt kommen, das ich für außerordentlich gelungen halte, möchte ich doch gern einiges über Deinen Werdegang hören. Womit und auf welchem Rechner hast Du Deine Karriere begonnen?"

Steve: „Meine Karriere, wie Du das formulierst, begann streng genommen am 8. Februar 1954 in Romford. Da und dort wurde ich geboren. O.k., mein erster Rechner, auf dem ich mich wohlfühlte – und das tue ich heute noch –, war der Spectrum. Ein göttliches Teil! 1984 produzierte HEWSON mein erstes Game, 3D SPACE WARS. 1985 folgten dann 3D SIEDDAB ATTACK und 3D LUNE ATTACK, wieder Spectrum, wieder für HEWSON. Das HEWSON-Festival ging auch 1986 mit Titeln wie AVALON, DRAGON TORC und andere weiter. 1987 kam dann QUAZATRON, 1988 folgten RANA RAMA und MAGNETRON, letzterer Titel war bereits unter TELECOMSOFT erschienen."

Anregende Gespräche und Getränke (Foto: str)

M.K.: „Warum bist Du von HEWSON weg zu TELECOMSOFT gegangen. War's Zeit für 'ne Veränderung; wurd's einem zu langweilig oder hatte man bei TELECOMSOFT vielleicht mehr Möglichkeiten?"

Steve: „Ja, vielleicht war für mich persönlich – nicht für die Gruppe – die Zeit für eine Veränderung gekommen. Aber, darauf möchte ich nicht näher eingehen. Tatsache aber ist, daß sich HEWSON mit der schlechten Umsetzung von RANA RAMA auf 16bit keinen Gefallen getan hat. Das kostete HEWSON 'ne Menge an Reputation. Auch der Versuch, URIDIUM auf die 'Großrechner' rüberzubringen, gelang anderen Programmierern nicht. Warum wir's nicht taten, steht auf einem anderen Blatt."

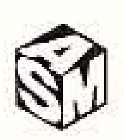
M.K.: „Könnte das mit dem Motto 'Lieber ständig übermüdet, als ständig überwacht' zusammenhängen?"

Steve: „Ach, weißt Du... Deine Frage ist witzig, meine langweilige Antwort würde sie nur ruinieren!"

M.K.: „Auf welchen Rechnern arbeitest Du momentan? Ich meine, man muß ja schließlich mit der Zeit gehen – Spectrum allein reicht ja bald nicht mehr aus."

Steve: „Ich beschäftige mich dennoch mit den 8bittern, C-64 und Spectrum. Desweiteren fungiere ich als Games Designer, und ich experimentiere sehr gern – und wie ich hoffe – erfolgreich mit den Sound Systems. 16bit reizt mich insofern, daß ich vermutlich in den 90ern als PC-Programmierer tätig sein möchte."

M.K.: „Vielleicht darf ich nochmals auf meine Anfangsfrage zurückkommen. Wer ist in Deiner Gruppe, GRAFTGOLD, welche Funktionen und Referenzen bringen die Leute mit?"



Spotlight Spotlight Spotlight Spotlight

Steve: „Ich selbst fungiere als Designer, Manager und Boss von GRAFTGOLD. Andy Braybrook (27) ist der Team-Leader fast aller Projekte. Er hat auch RAINBOW ISLANDS unter seine Fittiche genommen. Noch mehr zur Person von Andy zu sagen, hieße, Eulen nach Athen tragen. Dann haben wir noch John Cumming (23) in unseren Reihen. Er ist der Künstler von GRAFTGOLD, kümmert sich um die Grafiken. Seine bisherigen Bilanzen: SOLDIERS OF FORTUNE (Telecomsoft) und ZYNAPS (Hewson). David O'Connor (21) ist für die Spectrum-Fassung von RAINBOW ISLANDS zuständig. Er schrieb u.a. auch die Spectrum-Konvertierung von SOLDIER OF FORTUNE. Da wäre auch noch Gary Foreman (22), der 64er-Mann. Er entwickelte die C-64-Fassung von Rana Rama und ist unser 'Commodorianer' in Sachen RAINBOW ISLANDS. Jason Page (17) ist unser Auszubildender, der sich um Sound-Fragen kümmert, während Dominic Robinson (24) für viele Deiner Leser kein Unbekannter sein dürfte. Er ist der Mann, der für uns das 'Betriebssystem' für Atari ST und Amiga entwickelt hat und schon einiges an erfolgreicher Arbeit vorzuweisen hat."

M.K.: „Reden wir doch mal über Euer gemeinsames Projekt RAINBOW ISLANDS. Wer kam auf die Idee? Wer macht was? Wann kommt es auf den Markt? Unter welchem Label wird es erscheinen?"

Steve: „Es handelt sich hierbei um eine Spielhallen-Umsetzung, die einfach gut werden muß, erinnern sich doch viele noch an ihre Arcaden-Freuden. FIREBIRD wird definitiv unser 'Arbeitgeber' sein; das Game soll im September in den Shops sein. Während sich Andy um die ST-und Amiga-, David um die Spectrum-und Gary sich um die 64er-Fassungen kümmern, befasse ich mich als eine Art 'Überwacher' mit dem Stück-für-Stück-Testen der einzelnen Phasen. Desweiteren befasse ich mich mit der Kreation der Sound-Routinen, die Jason bearbeitet und ich entwickelt habe."

M.K.: „In aller Kürze bitte etwas zum Inhalt von RAINBOW ISLANDS!"

Steve: „Die Grundidee ist: Immer so schnell wie möglich auf den Plattformen nach oben zu gelangen, um in immer schwieriger werdende Level zu kommen. Es herrscht ein Zeit-Limit und eine gewaltige Anzahl von sich chaotisch bewegenden Hindernissen und Feindkörpern vor. Die gewaltfreie Waffe, die unser Held – oder der Spieler – zur Verfügung hat, ist das Aussenden von Regenbogen, die dem Spiel den Namen gegeben haben. Diese Dinger kann man in den unterschiedlichsten Arten und Weisen benützen: Man kann draufsteigen, um besser von Plattform zu Plattform zu hüpfen, man kann Gegner killen, gefangensetzen, sich damit eine Art von Himmelsleiter schaffen oder versteckte Bonus-Gegenstände sichtbar machen..."

M.K.: „Kurze Unterbrechung. Mir ist aufgefallen, daß die Steuerung äußerst 'leichtgängig' ist und dem Spieler ein Höchstmaß an 'Zuverlässigkeit' bietet. Qualitätsarbeit à la GRAFTGOLD?"

Steve: „Ich wäre ein schlechter Programmierer, um Dir in diesem Punkt zu widersprechen. Aber tatsächlich finde auch ich, daß wir die Steuerung per Stick sehr gut hingekriegt haben. Sie ist – wie Du schon richtig bemerktest – präzise. Wir glauben auch, daß uns eine 1:1-Konvertierung vom Automaten zum Heimrechner gelungen ist. Vielleicht noch bemerkenswert: Es gibt bei RAINBOW ISLANDS acht Haupt-Level mit je vier Runden, wir nennen sie 'Stages'. Zusätzlich sind noch ein paar geheime Levels eingebaut worden. Und: Nicht nur in den Geheimräumen gibt es Dinge, die man aufsammeln sollte: Insgesamt sind über das ganze Spiel 64 verschiedene Objekte verstreut worden, die folgendes bewirken können: Mehr Regenbogen auf einmal – bis zu vier gleichzeitig -, die Möglichkeit des Fliegens oder der Unverwundbarkeit, Extra-Leben, Sonderpunkte und, und, und. Wer bis zum 'Gipfel' des Screens gelangt, kommt in die nächste Runde. Zuvor jedoch muß der Wächter des Levels, meist eine megapixelgroße Spinne, mit zahlreichen Regenbogen getroffen werden, damit sie den Weg freigibt."

M.K.: „Bevor ich Dich wieder zu Deiner Arbeit entlasse, möchte ich doch gern wissen, was sich GRAFTGOLD und Steve Turner selbst für die Zukunft vorgenommen haben. Mit anderen Worten: Sind weitere Projekte in Sichtweite?"

Steve: „Natürlich haben wir schon jetzt neue Pläne. Man muß schon einiges in der Hinterhand haben, um bestehen zu können. Ich persönlich werde, so hoffe ich, 1990 mit einer Kombination aus Action und Rollenspiel aufwarten können."

M.K.: „Kannst Du den ASM-Lesern etwas über Inhalt und Titel sagen?"

Steve: „Ja, es wird ein fernöstliches Action-Erfahrungsspiel sein, wie ich es einmal nennen möchte. Der Held hat es mit den Göttern zu tun, muß versuchen, mit den verschiedenartigsten Charakteren fertig zu werden. Man schickt ihn in zahlreiche Klöster, wo Geistliche den Typen in die verschiedensten Lehren und Weisheiten einführen. Danach führt sein Weg zu den Ninja-Schulen, bis er in der Lage ist, in die Armee einzutreten. So wird der Held der Geschichte ein immer besserer Kämpfer. Der Spielstand ist jederzeit abspeicherbar; das Weiterentwicklen und Formen ist ständig möglich; zu guter Letzt wird er auch magische Zauberei vollführen können. Er reagiert so, wie der Spieler ihn 'erschaffen' hat – entweder schlapp wie 'ne überreife Tomate oder stark im Schwertkampf. Für den C-64 wird es das Game zunächst geben. Der Arbeitstitel lautet: BUSHIDO – The Way of the Warrior."

M.K.: „Vielleicht doch noch etwas zu GRAFTGOLD in toto. Was gibt's in der Gruppe als solche Neues?"

Steve: „Nun, Dominic arbeit momentan an einem ST-Spiel, das SIMULCRE heißen soll. Es handelt sich dabei um ein 3D-Landschafts-Game, bei dem Panzerschlachten – ähnlich *Virus*- im Vordergrund stehen werden. Über alles Weitere, was Konvertierungen oder Neuplanungen angeht, werde ich Dich und Deine Leser auf dem laufenden halten. Sende bitte viele Grüße an unsere deutschen Fans!"

M.K.: „Okay, wird gemacht (und ist hiermit geschehen)!"

MANFRED KLEIMANN



„Byrne Out“ – Telecomsoft ohne „Kopf“

Das ASM-TAGESGESPRÄCH in Ausgabe 4/89 entwickelt sich immer mehr zum Jahresgespräch. Seit geraumer Zeit versucht British Telecom den mittlerweile ungeliebten Sproß, TELECOMSOFT, loszuwerden. Nach dem Versuch von Telecomsoft-Chefin PAULA BYRNE, den „Laden“ selbst zu kaufen – was letztendlich an den finanziellen Mitteln scheiterte, beginnt nun die Zeit des „Kalten Krieges“ bei dem Label, das solch' namhafte Produkte unter RAINBIRD, FIREBIRD oder MAGNETIC SCROLLS herausbrachte. Die Folge: Ratlosigkeit unter den Mitarbeiterinnen; Zukunftsängste bei denjenigen, die vom neuen Arbeitgeber MICROPROSE (der im Augenblick, da ich diese Zeilen schreibe, den Deal perfekt zu machen gedenkt) übernommen werden. Manche haben, so z.B. CLARE EDGELEY wörtlich, „das sinkende Schiff rechtzeitig verlassen“. Letztere ist nun bei DOMARK unter Vertrag; fühlt sich dort sehr wohl. MICROPROSE jedenfalls soll so um die 6 Millionen Mark hingeblättert haben, um die begehrten Label zu ergattern. Eines wollten die Verantwortlichen aber nicht – den „Kopf“ des erloschenen Unternehmens, Paula Byrne. Paula, 1960 in Liverpool geboren, lebt seit zehn Jahren in London; besuchte das College; wurde als Marketing-Managerin ausgebildet; arbeitete zweieinhalb Jahren bei MELBOURNE HOUSE, bevor sie 1986 zu British Telecom ging.

Manfred Kleimann im Gespräch mit PAULA BYRNE

M.K.: *„Paula, ich verstehe, daß Du in der momentanen Situation nicht allzuviel sagen kannst. Ich bitte aber dennoch um einige Antworten auf Fragen, die uns, MicroProse und Dich wahrscheinlich noch einige Zeit beschäftigen werden. Wie ist der momentane Stand der Dinge? Was hat MicroProse, was hast Du vor?“*

Paula Byrne: *„Zunächst einmal möchte ich betonen, daß ich den Journalisten – und das wirst Du verstehen – nicht das sagen kann, was ich möchte. Das, was Telecomsoft momentan durchmacht, ist für viele die Hölle. Da hast Du Dir was Duftes aufgebaut – und schwupp ist alles dahin, soll für die Katz' sein? Ok., MicroProse hat zwar noch nicht offiziell gekauft (Stand: 25.4.1989; Anm. d. Red.) und bezahlt, will aber jedem Mitarbeiter, der der Firma beitreten möchte, einen Vertrag geben. Nur mir nicht.“*

M.K.: *„Kurz vor Jahresende '88 haben drei Ehemalige, die Du entlassen hast, bei MicroProse eine neue Heimat gefunden – Paul Hibbard, Peter Moreland und Steve Perry. Glaubst Du nicht, daß Stewart Bell, der Boss von MicroProse, da eventuell Schwierigkeiten erwartet, wenn Du wieder als Chefin fungierst?“*

P.B.: *„Sicherlich ist dies ein Grund, weshalb ich von ihm keinen Vertrag angeboten bekommen habe. Mehr kann ich dazu nicht sagen!“*

M.K.: *„Bist Du enttäuscht über den Ausgang der Geschichte?“*

P.B.: *„Ich müßte eine schlechte Lügnerin sein, wenn ich mir nicht mehr erwartet hätte. Am liebsten wäre es mir gewesen, mit einer anderen Firma zu koalieren!“*



Paula Byrne, quo vadis? Nicht mehr bei Telecomsoft, bei MiroProse unbeliebt . . .

M.K.: *„Wie sah das eigentlich im Vorfeld aus? Wenn Du sagst, Du hättest lieber unter und mit einem anderen Partner gearbeitet, hattest Du bestimmt eine Wunsch-Firma, oder?“*

P.B.: *„Es gab eigentlich keinen Wunsch-Partner.“*

M.K.: *„Nun, komm'! Wer war noch im Rennen um die Telecom-Meisterschaft? Ich weiß zumindest von UBI SOFT, daß ernsthafte Angebote vorlagen!“*

P.B.: *„In der Tat gab es bis zuletzt einen echten Zweikampf zwischen Ubi Soft und MicroProse. Klar, daß ich mit UBI eher klargekommen wäre, da diese mir einen Vertrag angeboten hätten. Außerdem halte ich Ubi Soft für fairer.“*

M.K.: *„Was meinst Du mit 'fairer'? Spielt MicroProse mit falschen Karten?“*

P.B.: *„Kein Kommentar!“*

M.K.: *„Laß' mich nicht im Regen stehen! Gib mir Deine persönliche Meinung!“*

P.B.: *„Nun gut! Ich glaube, daß MicroProse die Leute von Telecomsoft übernehmen wird, um die Verträge schon nach einem Vierteljahr wieder zu kündigen. Ubi Soft hätte alle, auch mich, übernommen und dafür Sorge getragen, daß der Apparat genauso weiterläuft wie bisher. Unter Ubi hätten wir alle wesentlich mehr Freiraum gehabt.“*

M.K.: *„Eine gänzlich andere Frage: Anita Sinclair von MAGNETIC SCROLLS geht nun gerichtlich gegen Telecomsoft vor, weil sie sauer ist, momentan keine weiteren guten Titel verkaufen zu können. Wie ist das Verhältnis zu Anita?“*

P.B.: *„Um das Ganze abzukürzen: Mit Anita hatte ich noch nie ein so gutes Verhältnis. Anita wollte schon immer lieber mit Tony Rainbird arbeiten. Mehr kann ich wirklich dazu nicht sagen.“*

M.K.: *„Zwei abschließende Fragen: Wird es eine Paula Byrne als Kopf eines neuen Labels geben? Was macht Paula Byrne in der Zwischenzeit?“*

P.B.: *„Auf jeden Fall bin ich bemüht, etwas Neues zu schaffen. Wann und wie, weiß ich noch nicht. Momentan arbeite ich weiterhin bei British Telecom in einem anderen Bereich als Marketing Manager. Das Gehalt bleibt dasselbe.“*

M.K.: *„Ich danke Dir für das Gespräch und wünsche Dir – auch im Namen der ASM-Leser – alles Gute, so daß wir recht bald zur Abwechslung mal wieder was Positives zu hören bekommen.“*

IM BLICKPUNKT: Der Selbstzerstörer

Programm: Virus Killer, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 50 DM, **Hersteller:** CRL-Software, England, **Muster von:** CRL

Die Firma **CRL**, vielen vieleicht durch das Programm *Tau Ceti* bekannt, hat sich an die Problematik der Viren herangewagt. Ich hatte das (zweifelhafte) Vergnügen, dieses Programm zu testen. Besonders lustig war, daß sich der Virenkiller im Verlauf des Tests selbst zerstörte. Ich muß aber fairerweise sagen, daß dies zum größten Teil meine eigene Schuld war. Wer rüstet aber auch die Diskette, auf der sich ein Virenkiller befindet, mit einem Bootblock aus, den der Killer selbst nicht kennt? Vor allem dann, wenn das Programm auch noch über eine Liste bekannter Bootblöcke und Viren verfügt? Auch die Systemmeldungen verleiten eher zum Lachen als zum Staunen. Da steht doch erst „Installiere Virus Terminator V2.0!" und anschließend „Virus Terminator V1.3 installiert", na, was denn nun? Die Fähigkeiten des Programms sind aber ausreichend, um die Bootblock-Viren in den Griff zu bekommen. Wer sich aber ein wenig mit PD-Software auskennt, der weiß, daß er da vergleichbare Programme zu einem viel günstigeren Preis bekommt. Es stellt sich auch noch die Frage, inwieweit in der Zeit der „LINK-VIREN" ein einfacher Viruskiller überhaupt noch sinnvoll ist. Verglichen mit dem Programm *Sacrotan*, das es für den Atari ST gibt, sind normale Virenkiller „Schrott".
Dieses Programm hier arbeitet übrigens über die Workbench und konnte mit Hilfe des CLI auch noch geladen werden, nachdem ich den Bootblock „zerschossen" hatte. Gut ist vor allem die Möglichkeit, die Liste der Viren, über die das Programm verfügt, fast beliebig zu erweitern, so daß der Virenkiller auch neue Viren abwehren kann. Zusätzlich versprechen die Autoren noch einen Update-Service, wenn man ihnen neue Viren zuschickt. Alles in allem ist es kein schlechtes Programm, nur eben zu teuer und etwas schludrig gemacht. Ich kauf's mir jedenfalls nicht, ich besitze nämlich *Guardian* auf einem Amiga 1000, damit ist mein Rechner fast immun.

Ottfried Schmidt

Positiv: Wird mit einer Liste bekannter Viren geliefert, ist erweiterbar, deutsche Anleitung.
Negativ: Kann sich eventuell selbst zerstören, sehr hoher Preis.

»Fürchterliches« GAME!

Programm: The Real Ghostbusters, **System:** C-64, ST, Amiga, Amstrad (alle angeschaut), **Preise:** Je nach Datenträger und System zwischen 30 und 60 Mark, **Hersteller:** Activision, Reading, England, **Muster von:** 18.

Nur wer verkabelt ist oder in seinem Amerika- oder Englandurlaub in die Glotze geschaut oder sich ein Comic-Heft gekauft hat, kennt die Abenteuer der *Real Ghostbusters.* **ACTIVISION** kommt nun gleich mit einer Armada an, legt uns die Versoftung der Cartoon-Helden auf vier Formaten vor die Füße. Die Geisterjäger, **THE REAL GHOSTBUSTERS,** sind, um es gleich vorweg zu nehmen, ziemlich müde. Wenn da nicht der ghostbustersspezifische Soundtrack wäre, der übrigens bei *Ghostbusters 1* erheblich besser und sauberer war, könnte der User schon nach ein paar Minuten sanft „entschlafen" sein.

Die Story ist so simpel wie überflüssig: Man geht entweder allein oder zu zweit auf die Jagd nach den Geistern. Zuvor jedoch hat irgendeiner Alarm geschlagen, eine Geister-Invasion gemeldet. Bewaffnet sind zwei Jungs der Originalbesetzung mit 'ner handelsüblichen Kanone und einem Laser-Beam, der dafür sorgt, daß die Geister in den Sack gesteckt werden (kann man ruhig wörtlich nehmen). Schon gleich nach dem Ladevorgang (beim 64er dauert's wie immer ein bißchen länger, als man vorher dachte) erscheint die Fassade des Ghostbuster-Hauptquartiers. Bei den Amiga- und ST-Versionen sehen wir beide Helden hastig die Treppe raufspringen. Danach wählen wir mit „1" oder „2" aus, ob wir uns allein oder mit 'nem Nachbarn auf die Jagd begeben. Kaum gedrückt (beim 64er dauert's..., aber das sagte ich ja schon), befinden wir uns mitten drin im Getümmel. Die ersten Geister kommen uns entgegengeflogen. Diese können wir mit unserem Beam „einsacken", indem man den Feuerknopf etwas länger gedrückt hält (das darf nicht allzuoft geschehen, da die Beam-Energie im Gegensatz zur normalen Wumme begrenzt ist).

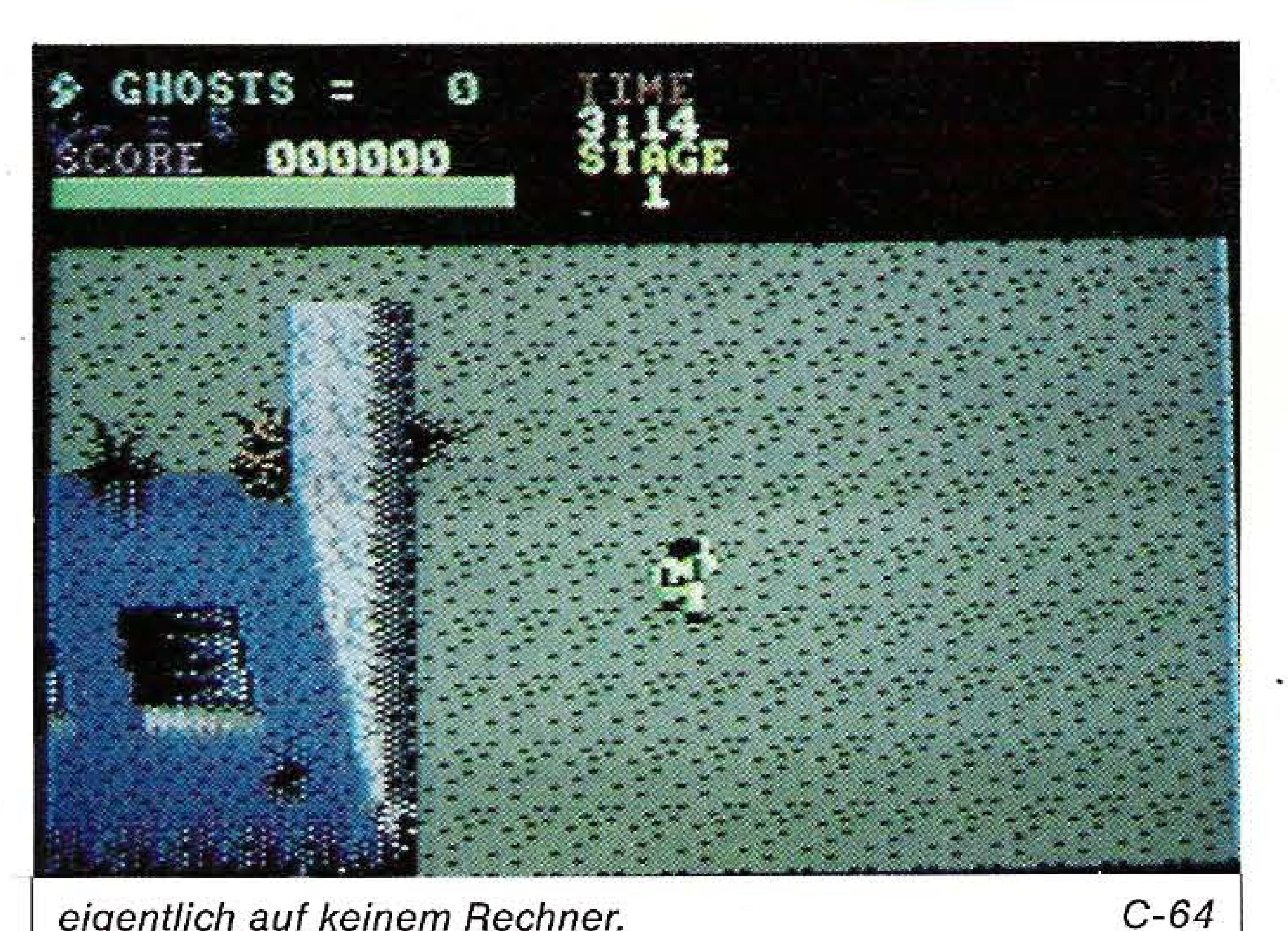
Konzentrieren wir uns also auf das Schlachtfeld! Wir sehen zunächst ein paar Pfade (oder Brücken „über troubled Water"?), die wir in Richtung Norden benützen müssen. Schon sehr bald erkennen wir die ersten „fürchterlichen" Gestalten (kann man auch wörtlich nehmen!). Jene ballern auf den/die Helden. Wird man getroffen, dreht man sich à la *IKA Minus* (Name v. d. Red. geändert!) im Kreis und fällt wie ein oetkerscher Pfannkuchen auf die... den Bauch (oder war's der Rücken?). Nach dem Verlust eines Lebens (logisch) ersteht unser Sprite flimmernd wieder auf und setzt seinen Weg Richtung Level-Ende fort. Hat er die Ge-Stalten getroffen, verwandeln sich diese in Geister, die, und ich wiederhole mich noch einmal, per Laser-Beam aufgesammelt werden können und müssen (gibt Bonus!).



Grafisch gibt es große Unterschiede, — 16 bit



aber so richtig Spaß macht's — Amstrad



eigentlich auf keinem Rechner. — C-64

Hier und da empfiehlt es sich, einige Ölfässer oder Schubkarren zu beschießen. Diese geben unter Umständen einige wertvolle und nützliche Kreditkarten frei, die je nach Farbe und Form Energien wieder auffrischen und Zusatzbewaffnung ermöglichen.

Gleich zu Beginn des Games findet man nordwestlich vom Ausgangspunkt unseren freundlichen grünen Geist, namens Slimer (gleich „Schleimer"), der wie eine Art Clone um unseren Buster (gleich „Jäger") rumschwirrt. Dieser Grünling sorgt dafür, daß durch seine Berührung mit dem Feind (eigentlich ja Verrat an seinen Artgenossen) neue Geisterlein entstehen. Er nimmt halt eben viel Arbeit ab. Bevor man ihn aber „aktivieren" kann, muß man durch ein Hindernis hindurch, daß dem ungeschickten User ein paar Leben kosten kann. Die sich ständig hebenden und senkenden Kegel sind nicht zusammenzuschießen!

Nun gut! Hat man es geschafft, sich der Gestalten zu entledigen und die „Reste" einzusammeln, erscheint ein „Wächter des nächsten Levels" auf der Bühne, der mich stark an den Zauberer von *Gargoyle's Heavy on the Magick* erinnerte. Wird der Bursche ebenfalls zerspritet, erhält man den Schlüssel zum nächsten Level...

THE REAL GHOSTBUSTERS ist ein durschnittliches Spielchen, das auf dem 64er wie eine *Shoot-'em-Up-Construction-Kit*-Version von *Alien Syndrome* aussieht. Man muß knallhart sagen, daß die grafischen wie die animatorischen Abläufe bei der 64er-Fassung wirklich schlecht sind. Dies entspricht nicht dem Standard des Jahres 1989. Das einzig Positive bei RGB-64: Man hat's einfacher; lebt länger!

Bei Amstrad sieht's da schon besser aus, wohingegen die Amiga- und ST-Fassung wirklich viel „sauberer" sind.

Vom Spielab- und -verlauf her ist es noch nicht einmal übel. Nur die Tatsache, daß relativ wenig passiert und daß man nur allzuschnell das Game-Over-Zeichen zu sehen bekommt (außer C-64), macht RGB nur zu einem Durchnittstitel, dem Rasanz, Pep und Dramatik fehlt. Ich bin sicher: Diese Scheibe wird kein Hit!

Manfred Kleimann

C-64/Amstrad/16bit	
Grafik	3 5 7
Sound	7 4 7
Spielablauf	4
Motivation	5
Preis//Leistung	4 5 5



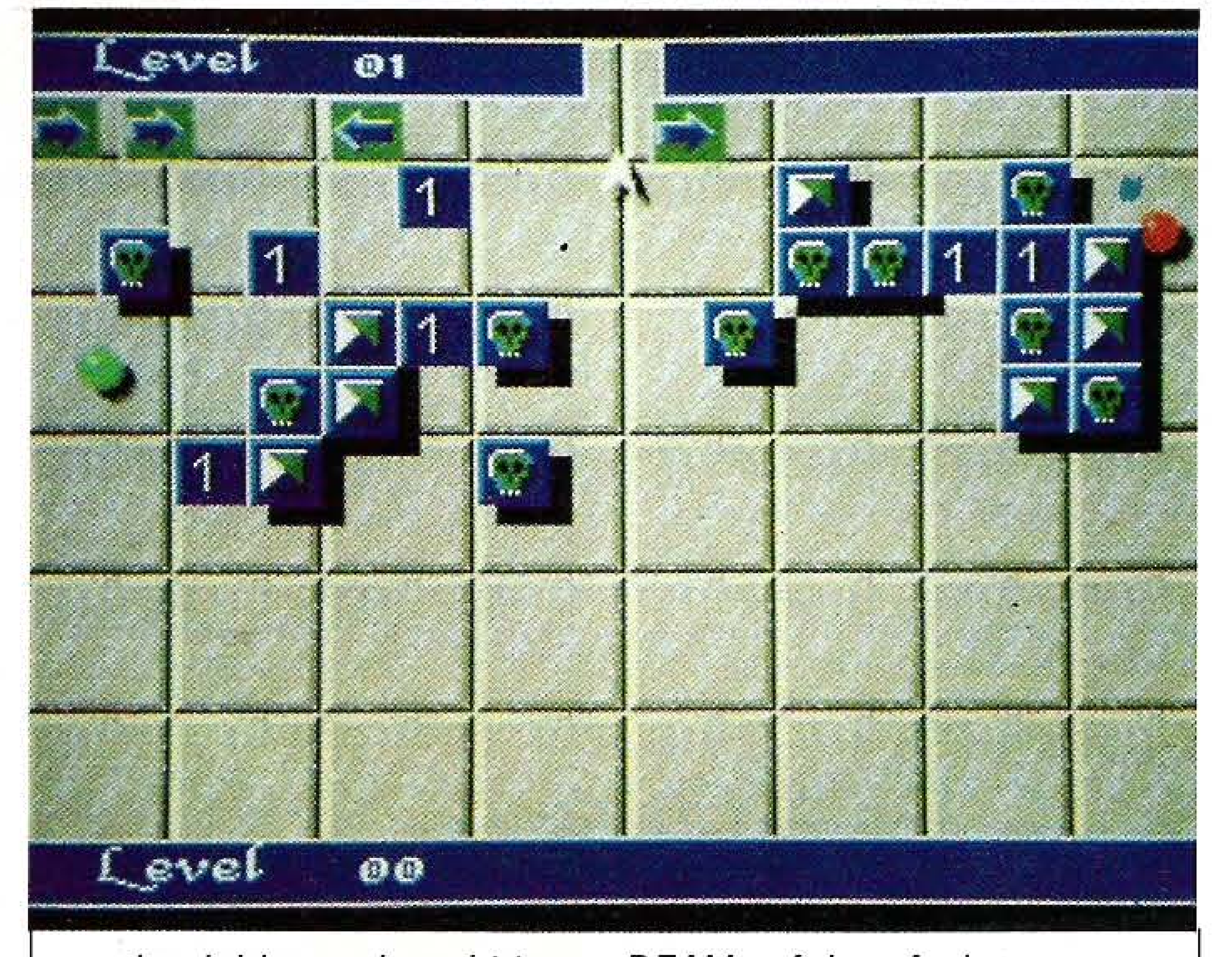
»So voll & so rot & GAR NICHT BLAU ...«

Interessant, spannend, abwechslungsreich ...

Programm: Beam, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Magic Bytes, **Muster von:** Computervertrieb Fischer, 8948 Mindelheim, [18].

Ein recht unkompliziertes, aber dennoch sehr spaßiges und kniffliges Game kursiert derzeit auf unserem Spielesektor. Man steuert einen sogenannten „Streamline-Glider" durch 27 unterschiedlich aufgebaute Bauklötzchenwelten, ständig bestrebt, ausgelöschte Laserstationen mit der Energie intakter Stationen zu speisen, um selbige untereinander zu koppeln. Der Atmosphäre dieser futuristisch-synthetischen Landschaft entsprechend wurde auch der Titel abgeleitet: **BEAM**. Isses nich doll?
Verdanken können wir den potentiellen BEAM-Boom der Gütersloher Software-Schmiede **MAGIC BYTES**. Ob die Federführung des „etwas anderen" Begleitheftes auch diesem Hause entspringt, weiß ich nit so genau. Grell isses auf jeden Fall. Was da so alles drinne steht, ...Mann oh Mann. Da schnall'ste echt ab, ej. Was die Tussis und Jungs da so alles geschrieben ham, ej, echt ej. Naja, da komm'n halt so quadratische Blöcke mit unterschiedlichen Zeichnungen vor, im Programm mein ich, die echt spielentscheidende Eigenschaften ham, echt ej. Die ham 'se so beschrieben: *„WALL: ...Da kannste gegenfliegen, aber eben nicht durch. Drüber erst recht nicht."* Oder: *„DEAD: So isses. Bei Berührung. Wie beim Hochspannungsmast."* Oder: *„MOVER: Ja, der wuselt da so rum, ist immer da, wo er stören kann. Rein „zufällig" natürlich. Und völlig unzurechnungsfähig."* Es geht aber noch greller: *„...Eine Laserstation ist voller Energie und leuchtet förmlich rot auf, so voller Energie ist sie. So voll und so rot und gar nicht blau..."* Isses nicht echt grell?
Doch nun mal Schluß mit dem Quatsch, denn BEAM ist spielerisch ein sehr ordentliches Game. Der User kämpft gegen Schwerkraft und Zeit, und, falls vorhanden, gegen einen Mitspieler. Zu Beginn des Games entscheidet man sich für echte Soundeffekte oder eine rein melodische Unterlegung des Ganzen, für einen oder 'nen zweiten Spieler, für die „Normalsteuerung" oder die schwierige „Rocketsteuerung". Dann geht's auch schon ohne Gnade los:
Ohne Gnade, ja schon fast gnadenlos kämpfe ich mich mit meinem keilförmigen Streamline-Glider durch eine Ansammlung verschiedenster Quader, die, je nach Zeichnung, mehr oder weniger gefährlich für meinen „Keili" sind. Irgendwo auf dem Screen befindet sich die besagte Laserstation (so voll und so rot...), mein erstes Ziel. Vorsehen sollte man sich vor den bunten Kugeln, die ständig auf der Bildfläche hin- und herrasen. Bei Berührung (schnell ist's passiert) haben diese für „Keili" eine sehr tödliche Wirkung. „You are not a good pilot", offeriert mir dann mein Amiga, und schon stehe ich wieder da, wo ich schon mal angefangen hab. So, hab ich dann mein erstes Ziel angedotzt, lädt sich mein Glider auf. Diese Energie transportiere ich nun sehr vorsichtig zu einer leeren Station, berühre selbige, und siehe da, eine weitere „Rote" ist „geboren". Es kommt noch besser: Habe ich die richtige Station aufgeladen, entsteht eine Verbindungslinie zwischen der Ausgangsstation und der neuen, die für meinen „Keili" zur unüberwindbaren Grenze wird. Ich muß also daran denken, die Linien genau so zu setzen, daß ich abschließend noch die Möglichkeit habe, am oberen Bildschirmrand aus dem jeweiligen Level ins nächste entschwinden zu können. Zwischen jedem Level gibt's eine Art Qualifikationsrunde, man könnte auch Zwischenspiel sagen, welches auf jeden Fall durchstanden werden muß. Im Screen wird am oberen Rand die Punktzahl beider Spieler angezeigt, die sich aus der Restzeit jedes Levels zusammensetzt. Die Zeit erscheint unten rechts, links wird man mit dem bisherigen Highscore zu besserem angespornt. Pro bewältigtem Level steigern sich Schwierigkeitsgrad und Geschwindigkeit, so daß man später schon ganz gut schwitzen muß, um die Probe zu bestehen.
BEAM ist ein recht einfach aufgebautes Multi-Level-Actiongame, welches bei korrektem Preis/Leistungsverhältnis durchaus empfehlenswert wäre. Leider ist dies jedoch nicht der Fall. Ich meine, 80 Mark für ein recht nüchtern gestaltetes Game, das ist – auch wenn's anfangs wirklich Spaß macht – nun doch 'n bissl happig. Sound und Spielidee an sich sind verhältnismäßig gut, der Spieler läuft jedoch auch leicht Gefahr, des Ganzen nach intensiver BEAM-Kur schnell überdrüssig zu werden. Schade, daß ich hier kein Budget-Produkt vorstellen konnte.

Matthias Siegk



... aber leider auch recht teuer: BEAM auf dem Amiga.

Grafik	**7**
Sound	**8**
Spielablauf	**8**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**3**

IM BLICKPUNKT

Dreiviertel-Liter-Klasse jetzt auf der Piste!

Na, wo gibt's denn sowas? Während sich Rennsportexperten unserer Lande derzeit um das Schicksal der 500 ccm-Maschinen, der sogenannten Königsklasse, streiten, entwikkelte ein englisches Softwarehaus – wohl in Zusammenarbeit mit Spezialisten aus der Motorsportszene – ein Computerrennen der 750 ccm-Klasse. Die Erstveröffentlichung wird auch im alten Germany dieser Tage erfolgen, freuen können sich auf **HONDA 750 RVF** alle Besitzer eines ST, Amiga oder PC. Warum nun gerade die japanische Motorradmarke HONDA in den Genuß dieser Versoftung gekommen ist, das weiß wohl nur **MICROSTYLE**, ein Label der namhaften Softwarefirma **MICROPROSE**.

Doch wie dem auch sei, mit der 750er werden viele Motorradbegeisterte auf ihre Kosten kommen, denn was da auf dem Screen so abgeht, ist „Rennen pur". Nach der Parametereingabe im umfangreichen „Main-Menue" (*neben einer prägnanten Biografie des jeweiligen Fahrers in puncto Rennsporterfahrung kann sich der User hier seine Fahrer auswählen, sowie sich Tabelleneinsicht verschaffen und den Rennmodus bestimmen*) geht's auch schon an den Start. Der „Easy Rider" wird sich wohl kaum mit 'ner Trainingsphase „langweilen" lassen, der wird gleich im Gemenge der Klassenbesten mitmischen. Das untere Drittel des Screens zeigt die Instrumente der Maschine. Neben Tacho und Drehzahlmesser (max. 12000 U/min) finden wir hier einen Öltemperaturanzeiger sowie eine Ganganzeige. Sogar die Stummel des rassigen M-Lenkers sind noch erkennbar. Ja, ansonsten verfügt der Ofen über sechs Gänge und 'nen richtig zornig-agressiven Biß, wie ich ihn eigentlich nur von 'nem kräftigen Zweitakter gewöhnt bin. Auch die Fahreigenschaften der „Kiste" erinnern mich stets an die satten Zweitaktmotoren. Obwohl am ganzen Liter (Hubraum) nicht mehr viel fehlt, sollte man die Honda doch stets auf Touren halten, genauer gesagt, der Totpunkt der Maschine ist etwa ab 9000 Umdrehungen überwunden. Das erinnert mich stets an die alte 350er RD, doch das ist wohl'n anderes Thema.

ST-Version

Super-Sound, bissiger Motor!

Die übrigen zwei Drittel des Screens bestehen aus der Rennpiste. Erinnere ich mich an *Super Hang On*, so muß ich feststellen, daß die Programmierer von MICROSTYLE wohl ein wenig an der farbenfrohen Grafik, sowie an der Geschwindigkeit gespart haben. Doch auch diese Tatsache täuscht nicht über ein qualitativ sehr gutes Game dieser Kategorie hinweg. Die Fahreigenschaften der 750er Honda sind einfach hervorragend, die Steuerung ist fast schon zu präzise, doch nach eingehender Beschäftigung hat sich der Motorradfreak schnell an die Bedienung gewöhnt. Ein bissl Gefühl gehört eben auch auf 'nem Rechner dazu. Das Stärkste ist jedoch meines Erachtens die Animation. Das beginnt bei dem möglichen „Wheelie" am Start (Ihr wißt ja, auf Touren bringen und die Kupplung springen lassen!), wird fortgeführt in der perfekten Kurvenhaltung von Fahrer und Maschine, und endet – noch längst nicht – am erreichten Ziel. Hier steigt der Fahrer von seiner „Kiste" und zieht ganz gemütlich seinen Helm ab. Sehr beeindruckend wirken auf mich auch die Sturzszenen, von denen jeder Profi sein eigenes Lied singen kann. Fahrer und Maschine wirbeln durch die Luft, der Fahrer rollt sich ab, schnappt die Karre, und schiebt selbige wieder an, nachdem er im Stand prüfend den „Hahn" aufgedreht hat. Ich möchte zwar nie 'ne Siebenhalber anschieben, aber dem Jungen gelingt's. Alle Achtung! Nun, ich möchte vor lauter Schwärmerei nicht alles vorweg nehmen, in der folgenden Ausgabe findet ihr 'nen ausführlichen Test. Nur eines möchte ich noch erwähnen: Euer Leder wird bei diesem Spaß um etwa 75 bis 80 Märker (die sich lohnen werden) abnehmen.

MATTHIAS SIEGK

Hallöchen!
Zeit und Platz für ein bißchen „Chartmix". Die „Ewigen-Liste" kommt diesmal aus Hamburg von einem „namenlosen" Schachclub. Mitgemacht haben: Thomas Heinze (C-64), Volker Heinze (Amiga), Norbert Köhler (ST), Jens Kirchner (PC), Jörg Haas (PC); und natürlich bekommt jeder von Euch ein Überraschungspaket mit Software. Die Gewinner der Grafik- und der Sound-Top-Ten sind: Thorsten Hansen, Baesweiler; Sebastian Schulze, Welven-Flerke; Axel Niemeyer, Eichenau; Jürgen Dalmann, Berkatal; André Kürten, Düsseldorf, und Michael Schmitz, Aachen. Jedem von Euch gehen 20 Mark zu. Zum Schluß noch einmal besten Dank an alle, die mitgemacht haben, und ein dreifach schallendes Hipp-Hipp-Hurra denen, die gewonnen haben!

Die Ewigen-Liste

zusammengestellt vom Schachclub aus Hamburg

1. Defender of the Crown
2. xxx (indi)
3. Giana Sisters
4. International Karate +
5. Summer Games
6. Winter Games
7. Fish
8. Ports of Call
9. Superstar Icehockey
10. Tetris
11. Last Ninja II
12. Last Ninja
13. World Class Leaderboard
14. Football Manager
15. Dungeon Master
16. To be in Top
17. Armalyte
18. Cybernoid
19. Wizball
20. The Pawn
21. Populous
22. Hawkeye
23. Virus
24. Arkanoid
25. Guild of Thieres
26. Test Drive
27. Kaiser
28. Skate or Die
29. Pirates!
30. Super Cycle
31. M.U.L.E.
32. Sword of Sodan
33. Oids
34. Airball
35. Menace
36. Police Quest
37. Buggy Boy
38. Mercenary
39. Elite
40. Hawkeye
41. Jinxter
42. (xxx) indi
43. Nebulus
44. BMX Kidz
45. Fugger
46. Mini Putt
47. Hitchhikers Guide
48. Boulderdash
49. Sarcophaser
50. World Games

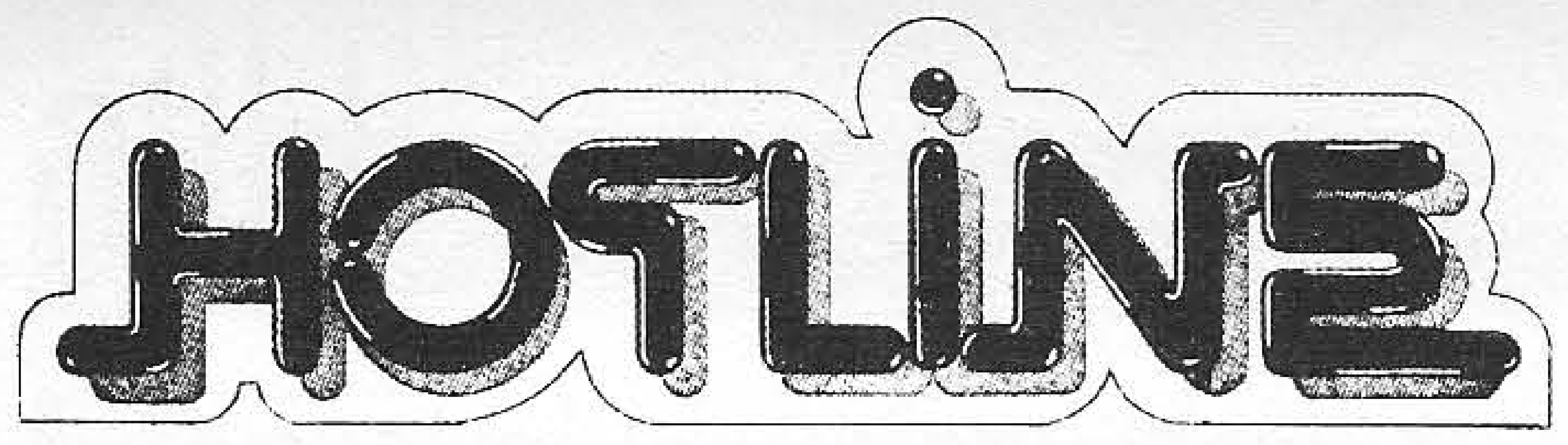
Für die neu hinzugekommenen Leser hier noch einmal die Teilnahmebedingungen: Bei den Sound- und Grafik-Top-Ten genügt eine Postkarte, auf der die favorisierten zehn Programmtitel stehen. Bei der „Ewigen-Liste" sollten Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen (z.B. Computerclubs, Vereine usw.) mitmachen, wobei wir als Angaben die Namen und Adressen der beteiligten Leute sowie deren Computersystem benötigen. Zu gewinnen gibt es Software-Überraschungspakete bei den „Ewigen-Listen" für jedes Mitglied der Gruppe und 20 Mark für jeden Top-Ten-Mitstreiter.

Die besten Grafiken

1. Defender of the Crown (1)
2. The Last Ninja II (4)
3. Sword of Sodan (2)
4. Ports of Call (7)
5. Guild of Thieves (5)
6. Jinxter (9)
7. The Three Stoges (3)
8. Fish (10)
9. The Pawn (6)
10. Populous (–)

Die besten Sounds

1. To be on Top (1)
2. The last Ninja II (2)
3. Cybernoid (9)
4. The Last Ninja (3)
5. Out Run (4)
6. Wizball (5)
7. Katakis (10)
8. Hawkeye (–)
9. Giana Sisters (7)
10. BMX Kidz (–)



TOP 30 im Juni/Juli

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	12	Populous	Amiga/ST	Electronic Arts
2	11	Dragon Ninja	C-64/Amiga/ST/Amstrad/Spectrum	Ocean
3	6	R-Type	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum	Electric Dreams
4	18	Robocop	C-64/Amstrad/Spectrum/ST	Ocean
5	16	L.E.D. Storm	Amiga/ST/C-64/Amstrad/Spectrum	U.S. Gold
6	7	WEC Le Mans	Amiga/ST/Amstrad/C-64/Spectrum	Ocean
7	17	Hostages	Amiga/ST/C-64/PC	Infogrames
8	1	MicroProse Soccer	C-64/Spectrum	MicroProse
9	9	Ballistix	Amiga/ST	Psyclapse
10	wieder drin!	Die Fugger	C-64/Amiga/ST	Bomico (ehm. ASM-Microw.)
11	4	Last Ninja II	C-64	System 3
12	10	Elite	Amiga/ST/PC/C-64/Amstr./Spec./Ap. II	Firebird
13	20	Pool of Radiance	Atari ST/C-64	U.S. Gold
14	26	Bombjack	C-64/Amstrad/Spectrum/C-16	Encore
15	5	Leisure Suit Larry II	PC/Atari ST	Sierra On-Line
16	28	Falcon F-16	PC/Atari ST/Amiga	Spectrum Holobyte
17	–	Blood Money	Amiga	Psygnosis
18	2	International Karate +	Amiga/ST/C-64/Spectrum	System 3
19	–	Renegade III	C-64/Amstrad/Spectrum	Imagine
20	27	Kings of the Beach	C-64/PC	Electronic Arts
21	wieder drin!	Super Hang On	ST/Amiga/C-64/Spectrum/Amstrad	Electric Dreams
22	22	Space Harrier	Amiga/ST/C-64/Spectrum/Amstrad	Elite
23	–	Grand Monster Slam	Amiga/PC	Golden Gobblins
24	24	Leonardo	Amiga	Starbyte
25	–	Human Killing Machine	C-64/Spectrum/Amiga/Amstrad	U.S. Gold
26	–	Zany Golf	ST/Amiga/PC/Apple	Electronic Arts
27	–	Litti's Hot Shot	C-64	Gremlin
28	–	Fast Break	C-64/PC	Accolade
29	3	King's Quest IV	Amiga/ST/PC	Sierra On-Line
30	–	Vindicators	ST/Amstrad/C-64	Domark/Tengen

Top Ten/C-64

1 Dragon Ninja	Ocean
2 Last Ninja II	System 3
3 Hostages	Infogrames
4 Robocop	Ocean
5 L.E.D. Storm	U.S. Gold
6 MicroProse Soccer	MicroProse
7 Die Fugger	Bomico
8 Kings of the Beach	Electronic Arts
9 Bombjack	Encore
10 Armalyte	Thalamus

Top Ten/ST

1 Populous	Electronic Arts
2 Ballistix	Psyclapse
3 Elite	Firebird
4 WEC Le Mans	Ocean
5 Pool of Radiance	U.S. Gold
6 Leisure Suit Larry II	Sierra On-Line
7 Falcon F-16	Spec. Holobyte
8 Hostages	Infogrames
9 Die Fugger	Bomico
10 Super Hang On	Electric Dreams

Top Ten/Amstrad

1 Dragon Ninja	Ocean
2 R-Type	Electric Dreams
3 WEC Le Mans	Ocean
4 L.E.D. Storm	U.S. Gold
5 Renegade III	Imagine
6 Bombjack	Encore
7 Crazy Cars II	Titus
8 Space Harnier	Elite
9 Human Killing Machine	U.S. Gold
10 Vindicators	Domark/Tengen

Top Ten/Spectrum

1 MicroProse Soccer	MicroProse
2 Dragon Ninja	Ocean
3 R-Type	Electric Dreams
4 Robocop	Ocean
5 WEC Le Mans	Ocean
6 Operation Wolf	Ocean
7 Bombjack	Encore
8 Human Killing Machine	U.S. Gold
9 Batman	Ocean
10 War in Middle Earth	Virgin/Mastertr.

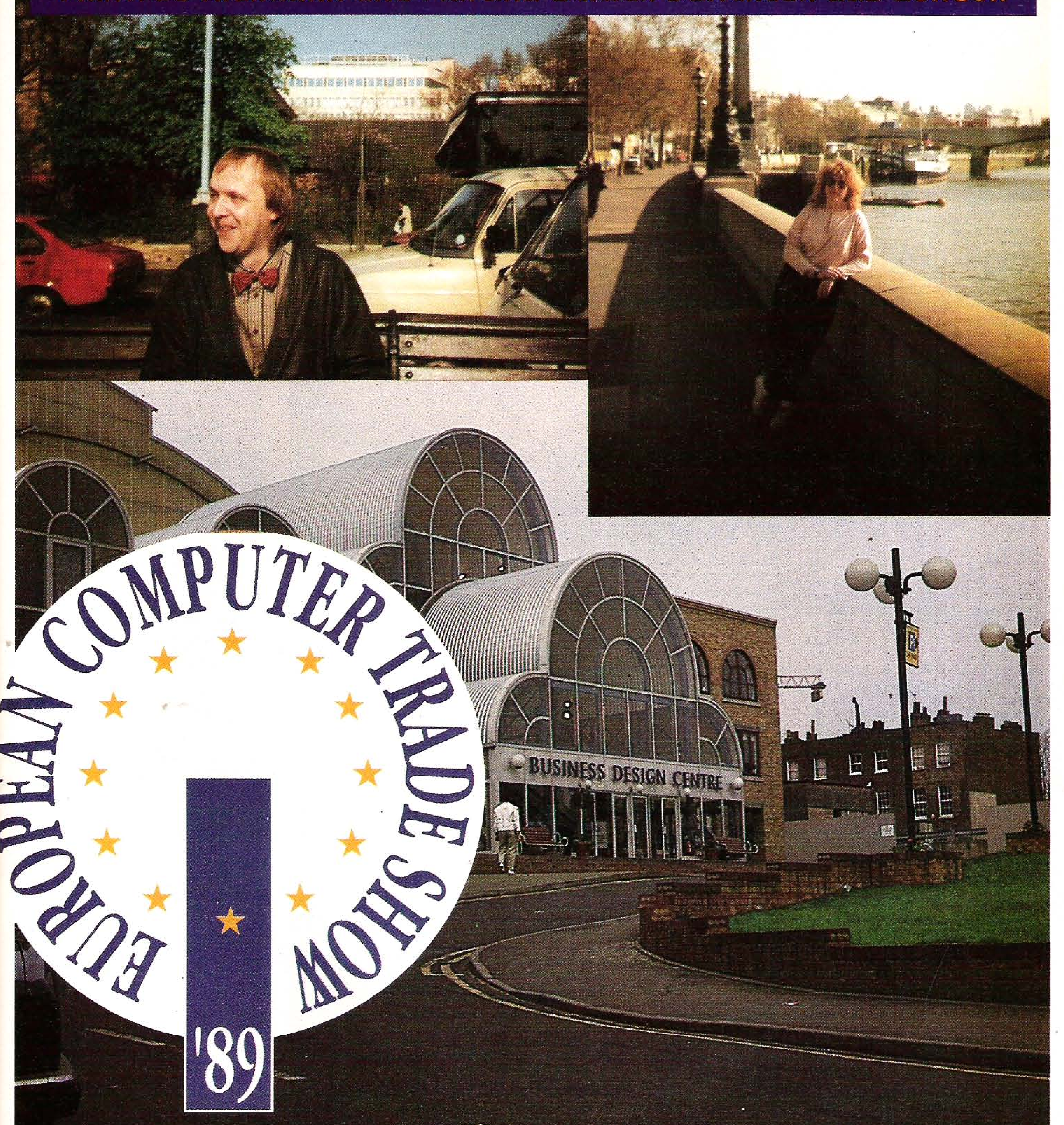
Top Ten/Amiga

1 Populous	Electronic Arts
2 R-Type	Electric Dreams
3 Hostages	Infogrames
4 L.E.D. Storm	U.S. Gold
5 Ballistix	Psyclapse
6 Blood Money	Psygnosis
7 Die Fugger	Bomico
8 Elite	Firebird
9 Super Hang On	Electric Dreams
10 Grand Monster Slam	Golden Goblins

Top Ten PC

1 Leisure Suit Larry II	Sierra On-Line
2 Kings of the Beach	Electronic Arts
3 Falcon F-16	Spectr. Holobyte
4 Hostages	Infogrames
5 King's Quest IV	Sierra On-Line
6 Interceptor	Electronic Arts
7 Gold Rush	Sierra On-Line
8 Elite	Firebird
9 Legend of the Sword	Rainbird
10 Battletech	Infocom

Manfred Kleimann und Martina Strack berichten aus London



„First E.T.S." – eine Super-Show!

London (M.K./str.). – Die erste EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW, von ASM kurz „First E.T.S" (ECT-Show) genannt, hat in London stattgefunden. Die Zeit: Vom 16. bis 18 April. Der Ort: Das Business Design Centre in Islington, einen Steinwurf von der berühmten Camden Passage – der Antiquitäten-Zeile – entfernt. Die Leute: Neben der Presse noch 89 Aussteller in den Bereichen Hardware, Business Software, Distribution und – natürlich – Games Software. Obwohl das Publikum von dieser „Messe" ausgeschlossen war (und ASM ähnlich Langweiliges erwartete wie in Vegas – da war ja nicht viel drin für unsere Leser), herrschte doch eine irre Atmosphäre. Das Arbeiten machte Spaß, die Software-Häuser versorgten uns massiv mit Infos zu brandneuen Spielen, künftigen Projekten und gaben uns eine ganze Latte Spiele mit auf die Heimreise (Martinas Tasche leicht ramponiert; Manfreds Koffer hatte „Übergewicht"). Somit können wir „alle drei" zufrieden sein: Die Software-Produzenten kommen in die Schlagzeilen, ASM hat 'ne Menge zu berichten, und die Leser sind es, die davon profitieren! Bereits nach dem ersten Tag der Messe stand fest: es wird eine zweite geben. Das ist gut so. Hat man doch endlich ein Gegenstück zur allherbstlichen „PC SHOW" in London erfolgreich durchgesetzt.

Der erste Eindruck

Sonntagfrüh, als wir die Halle betraten und von der Galerie aus auf die alle fast gleichgroßen Stände der einzelnen Anbieter blickten, konnten wir noch nicht erahnen, welche Fülle an Informationen wir innerhalb der 22-Stunden-Messe (ausschließlich der zahlreichen ASM-Zusatz-Termine) erhalten würden. Der Dornröschenschlaf endete aber schon nach einigen Momenten, waren doch die ASM-Leute und die Anbieter gut vorbereitet. Nach und nach entwickelte sich eine ausgezeichnete Kommunikations-Plattform in einem überschaubaren, „intimen" Kreis. Hier konnte jeder mit jedem plaudern, verhandeln und Erfahrungen austauschen. Kurzum: Ein perfektes Forum ohne die gewohnt bombastischen Sounds oder Video-Präsentationen, die bei der PC SHOW schon obligatorisch sind, um den Massen zu imponieren. Bei der E.T.S. war alles ruhiger; man mußte ja nicht in den direkten Wettbewerb um den Endverbraucher alles Geld der Welt in die Waagschale werfen. Böse Zungen behaupteten, daß Großfirmen wie **U.S. GOLD** oder **OCEAN** gerade wegen des „Gleichmacher-Syndroms" keinen Bock hatten, sich den anderen – vermeintlich kleineren – Hausern „anzuschließen". Wie dem auch sei, es fehlten jedenfalls einige. Unter den Abwesenden befanden sich auch die Konsolen-Anbieter – schade drum... Ebenso überraschend: Die Organisation des Ganzen lag in den Händen von **DATABASE**. Kompliment! Denn: Normalerweise fällt diese Company mehr durch schlecht gemachte Magazine auf. Aber das ist offentlich ein anderes Paar Schuhe. Doch jetzt starten wir Auf ins Getümmel! **(M.K.)**

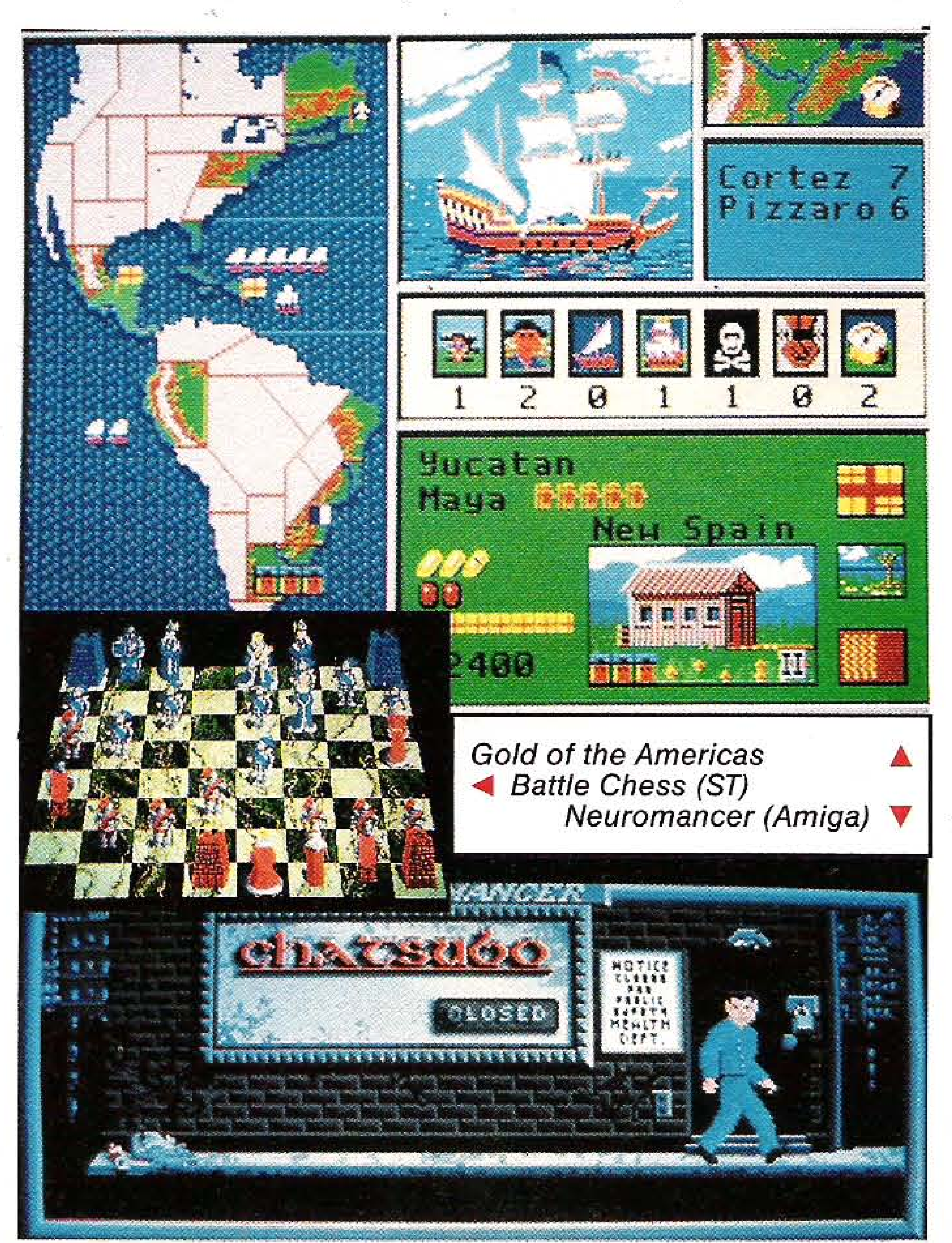


So sahen die Stände aus: Uniform, gleichgroß ... Ein Blick auf ELECTRONIC ARTS, das „beste Software-Haus '88", wie die ASM-Leser meinten.

ELECTRONIC ARTS veröffentlicht SOFTWARE CLASSICS

ELECTRONIC ARTS präsentierte sich auf der ECT-Show mit dem Hit-Titel *Populous* und einem *Powerdrome*-Wettbewerb, bei dem eine Flasche Schampus als Preis vergeben wurde. Lesley Mansford plauderte mit uns über die kommenden EA-Produktionen. Zu den interessantesten Dingen aus diesem Hause gehört aber sicherlich die Veröffentlichung einer neuen Range, den **SOFTWARE CLASSICS**, die ja schon mit der *Archon Collection* begonnen wurde. Zum Preis von ca. 15-35 DM (15 DM 8-Bit-Kassette, ca. 20 DM 8-Bit-Diskette, ca. 35 DM 16-Bit) können Titel erworben werden, die wirklich zu den Klassikern der Software-Historie gehören. Folgende Programme werden nun in der Classics-Reihe erhältlich sein: THE BARD'S TALE, MARBLE MADNESS, SKYFOX II, WORLD TOUR GOLF, EARTH ORBIT STATIONS, ARCTICFOX, LEGACY OF THE ANCIENTS, MUSIC CONSTRUCTION SET und natürlich THE ARCHON COLLECTION.
Was gibt's sonst noch Neues? Hauptsächlich sind Umsetzungen bereits bekannter Produkte angekündigt. So sollen in Kürze die ST-Version von **BATTLE CHESS** und die Amiga-Fassungen von **NEUROMANCER** und **POWERDROME** erscheinen. Außerdem sind die Konvertierung von **BARD'S TALE** für den Mac und **CAVEMAN UGH.-LYMPICS** für IBM-PC geplant. Die Preise werden bei ca. 75 DM liegen.

Von **SSG** können Strategie-Liebhaber zwei neue Simulationen erwarten. **GOLD OF THE AMERICAS** und **FIRE KING.** Der Spieler kontrolliert bei ersterem Kolonien in Amerika, die er gegen feindliche Übergriffe verteidigen muß. Natürlich sollte das eigene Territorium erweitert werden, wobei auch die Schiffahrt eine große Rolle spielt. Bis zu vier Spieler können beim Kampf um das Gold Amerikas mitmachen. Bei FIRE KING können zwei Spieler gegen die Mächte der Finsternis ankämpfen. Das Adventure soll mit einer Menge Puzzles und animierten Monstern ausgestattet sein.

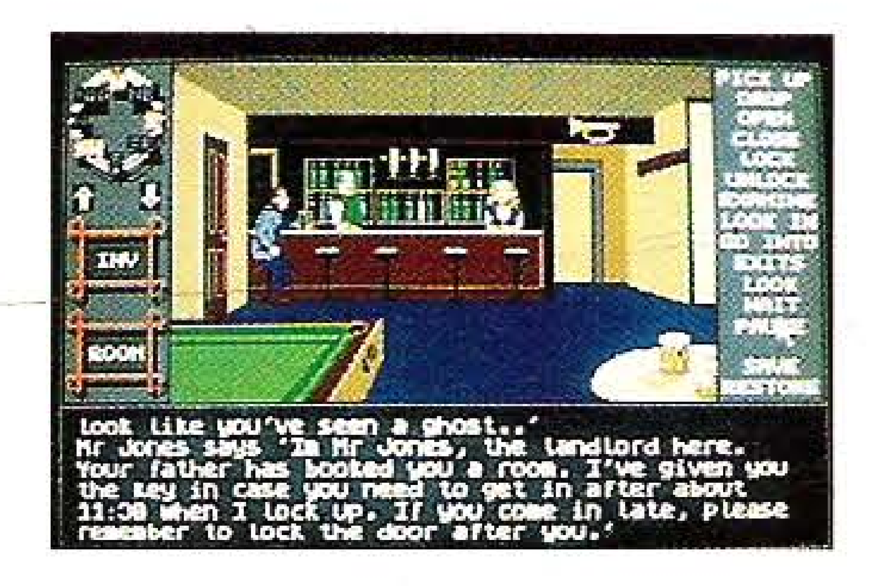


Gold of the Americas ▲
◄ Battle Chess (ST)
Neuromancer (Amiga) ▼

MicroProse mit „Stil" & „Status"

Über **MICROPROSE** wurde in den vergangenen Wochen und Monaten viel geschrieben. Meist konzentrierte sich die Berichterstattung auf das Thema **„TELECOMSOFT"**. An dieser Stelle möchten wir nur auf die neuen Projekte des Hauses aus Tetbury eingehen, neue Ideen und Labels vorstellen.
Neben den „normalen" MICROPROSE-Titeln (**MICROPROSE SOCCER** oder **PIRATES!**, beides für ST&Amiga) und dem neuen **ORIGIN**-Rollenspiel **TANGLED TALES – The Misadventures of a Wizzard's Apprentice** (der Spieler übernimmt die Rolle eines Zauberlehrlings, der versuchen muß, durch Erfahrung seine Fähigkeiten zu verbessern und diese dann einzusetzen. Auf dem beschwerlichen Wandersweg kommt er an Spukschlössern, mittelalterlichen Burgen oder merkwürdigen Bauernhäusern vorbei. Und: Er ist sogar in der Lage, einen Schneemann zu bauen...) Das Adventure wird für C-64 und PC Anfang Juni erwartet; andere Versionen folgen im Sommer.
Höchst interessant finde ich allerdings die zwei neuen „werkseigenen" Labels **MICROSTYLE** und **MICROSTATUS!** Hier soll versucht werden, mit jedem Label eine bestimmte Usergruppe anzusprechen. MicroStyle ist für die Leute ab 17 „bestimmt"; während MicroStatus für User ab 26 interessant sein soll. Vorherrschend sind bei beiden die 16bit-Rechner! Na ja, jedenfalls wird es was Neues geben. Beim „Style" hat man sich auf eine Motorrad-Rennsport-Simulation eingeschossen, die ähnlich dem Hit *Super Hang On* ist: **RVF** ist der Titel, der sich an der Honda-Maschine RVF750 orientiert. Ein anderes Spiel, das für Furore sorgen könnte, trägt den Namen **RAINBOW WARRIOR – THE GREENPEACE GAME.** Bei diesem Produkt handelt es sich um eine Simultanveröffentlichung mit der LP, die schon bald auf dem Markt sein wird. Beim GREENPEACE GAME kümmert man sich um Sauren Regen, das Ozon-Loch, Beseitigung von Kernkraftwerken oder der Verschmutzung der Meere. Sobald ASM eine Vorab-Version vorliegen hat, werden wir über das sicherlich interessante wie brisante Spiel berichten.
Unter dem „Status"-Label bringt man u.a. die 16bit-Programme **DARK SIDE** und **TOTAL ECLIPSE** heraus, die einst von **INCENTIVE SOFTWARE** stammten. Desweiteren wird die **UMS**-Serie um ein weiteres Szenario erweitert: **NATIONS AT WAR.** Etwas ganz Neues kommt mit dem Comeback von Autor **Pete Cooke: TOWER OF BABEL.** Es handelt sich hierbei um eine Art Rätsel/Puzzle-Game in 3D. Man vermutet, daß wir es für den ST im Juli und für Amiga & PC im August einladen können.









Horror Soft's High-light!

Ausgerechnet vom Highlight dieser ersten EUROPEAN TRADE SHOW können wir Ihnen momentan keinen Bericht präsentieren. **PERSONAL NIGHTMARE** heißt ein ikonengesteuertes Grafik-Adventure mit Texteingabe. **TYNE SOFT** stellte uns mit dem neuen Label **HORROR SOFT** (das neue Label von TYNE möchte keinen Horror, sondern „kribblige" Spiele für Erwachsene anbieten!) gleich den ersten Knüller vor. Ich (Manfred) persönlich möchte PERSONAL NIGHTMARE als das beste Produkt bezeichnen, das ich auf der „E.T.S." gesehen habe. Da es noch nicht ganz fertig war (Erscheinungsdatum: Etwa Ende Mai) und sich auf Festplatte befand, war es uns nicht möglich, Ihnen eine ersten positiven Eindruck von einem Supergame zu geben, das in einer neuerstellten Sprache, namens **AGOS**, geschrieben wurde. Der Mann, der hinter dem Projekt steht, ist **Michael Woodroffe,** der mit PERSONAL NIGHTMARE ein hervorragendes Comeback feiern konnte. Seine Softografie: *Robin of Sherwood, Gremlins, Seas of Blood* oder *Rebel Planet,* um nur einige Titel zu nennen.

Bei PERSONAL NIGHTMARE erwartet uns ein animiertes Game, das originell ist und die Fähigkeiten der 16bit-Rechner ausnutzt. Wie gesagt, die Grafiken sind voll animiert, der Sound digitalisiert. Jede einzelne handelnde Figur ist deutlich gezeichnet, hat somit eine „echte Persönlichkeit". Das Anklikken auf die Person bewirkt in den spezifischen Situationen und Momenten eine Art Statusangabe. So erfährt man viel über den Charakter selbst und seinen Zustand. Man ist auch in der Lage, Objekte anzuklikken, um sich detaillierte Informationen zu besorgen. Fast jedes Teil in einem Bild wird beschrieben; und man weiß, was man damit anfangen kann oder nicht.

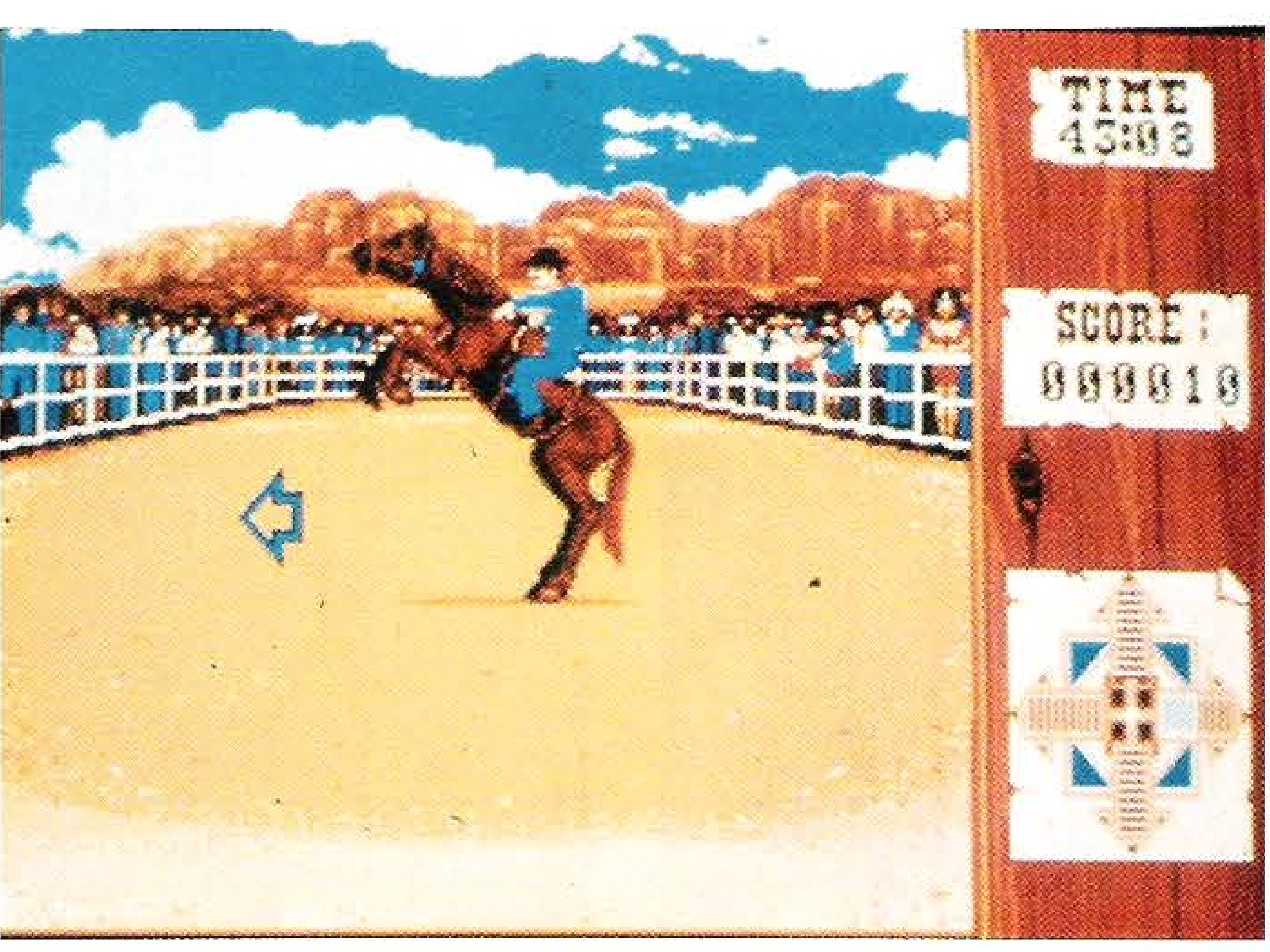
Die Richtungen, in die man sich bewegen möchte, sind als Kompass in der oberen linken Bildschirmhälfte zu sehen. D.h. die, die aufleuchten, sind „gangbar". Desweiteren verfügt PERSONAL NIGHTMARE über einen excellenten Parser, der auf Texteingaben genauestens reagiert. Wie schon „gewohnt", hat Michael Woodroffe seine besonderen Features „Find Sword" („find" wird von kaum einem anderen Parser verstanden!) oder „Get All" eingebaut.

Kurz noch was zur Story: PERSONAL NIGHTMARE gibt dem Spieler so „einige" Rätsel auf. Der Ort des Geschehens ist ein kleines „verträumtes" Dörfchen. Der Sohn des Pfarrers spielt in seinem „ganz persönlichen Alptraum" die Hauptrolle. Er muß sich mit den Blandfords, seiner merkwürdigen Mutter, dem schrulligen Polizisten und dem Barmann vom „Dog and Duck" rumschlagen. Ab und an hat man es auch mit Vampiren zu tun – aber das gehört ja schon fast zur Selbstverständlichkeit eines Wahntraums dieser Art...

Ich persönlich freue mich jetzt schon darauf, PERSONAL NIGHTMARE in den ST (vier Disketten), den Amiga (zwei Disketten) und in den PC einladen zu dürfen. Der Erscheinungstermin: Mai. Die Preise: Für alle genannten Systeme etwa 90 Mark.

TYNE SOFT „selbst" stellte neben der **MAYDAY SQUAD** (siehe auch Bericht in unserer Ausgabe!) die **RODEO GAMES** vor. Es handelt sich um die Fortsetzung der bekannten „Games"-Reihe von TYNE, wobei man sich, wie der Name schon sagt, als durchtrainierter, gewievter Cowboy versuchen muß. Erhältlich für ST & Amiga etwa Anfang Juni (ca. 55 Mark) und C-64 (etwa 32 Mark fürs Band & ca. 45 Mark Disc.) Ende Juni.

Oben erkennen wir das vermeintliche High-Light der ersten European Computer Trade Show. PERSONAL NIGHTMARE für die 16bitter, HORRORSOFT's erster Titel. Unten sehen wir einen Ausschnitt aus TYNESOFT's Rodeo Games."



„Sanitär-Firma" umbenannt

Vor etwa vier Monaten entschied man sich beim ehemaligen britischen Haus **CASCADE,** „endlich" den Company-Namen zu ändern. **Liz Sandey,** Sales Managerin des Hauses, meinte hierzu: „Wir hatten es satt, stets mit einer bekannten Duschbad-Firma verwechselt zu werden!" Vielleicht etwas zu vorschnell (klingt etwas einfallslos, finde ich) kam man auf den neuen Namen **ARTRONIC.** Wie die meisten anderen Hersteller setzt auch ARTRONIC auf den 16bit-Sektor. Man glaubt, Spectrum, Amstrad, MSX und C-64 wird bald den Weg allen Budgets gehen, obwohl ich dies in bezug auf den Commodore noch lange nicht sehe. Der Markt für ihn in Deutschland ist noch riesengroß. Zurück aber zu ARTRONIC und den Neuheiten, die uns präsentiert wurden:

PC-CHALLENGE ist eine interessante Kompilation für die Kompatiblen, bestehend aus *Ace, Traz, Sky Runner* und *Ace 2.* Für nur 75 Mark ist dieses Produkt wirklich empfehlenswert. **C-LIGHT** ist ein Utility für den Amiga (Erscheinung: Ende Juni; Preis: ca. 160 Mark), das einige irre Features aufweist: Leichtes Erstellen von 3D-Szenerien durch einen komfortablen Editor, Real-Time-Animation, Spiegelbild-Darstellung in zwei Ebenen oder Rotationen von Volumenkörpern. Es scheint, als ob komplexe Darstellungsformen mittels C-LIGHT in rascher Abfolge auf den Screen gebracht werden können.

Am 12. Mai, so präzise hatte uns noch keiner ein Erscheinungsdatum nennen können, sollte (Sie wissen es, wenn Sie diese Zeilen lesen, ob's stimmt – ASM mußte ja schon früher berichten!) **BREACH,** ein Kriegsspiel für ST, Amiga und PC erhältlich sein. BREACH führt uns in eine Kriegslandschaft, wo wir den Führer einer Einsatztruppe spielen, der seine Leute in gefährlichen Herausforderungen über die Runden bringt. Testen Sie also Ihre Qualitäten, und bauen Sie sich Ihre eigenen Kampfgebiete mit dem eingebauten Editor zusammen! Die Preise: Ca. 55 Mark für ST/Amiga; etwa 75 Steine für die PC-Version. Weit weniger martialisch, aber vielleicht umso spannender, geht es bei **FASTLANE (The Spice Challenge)** zu. Es handelt sich bei diesem Produkt um ein Rennsport-Spiel, das von der Firma *Spice Engineering* gesponsert wurde. Unter den Top-Strecken dieser Welt befinden sich auch die von Le Mans, Silverstone und der Nürburgring. Dieser Titel wird im Juni Teil mancher Schaufenster-Dekoration sein.

ARTRONIC's C-LIGHT für den Amiga ▼

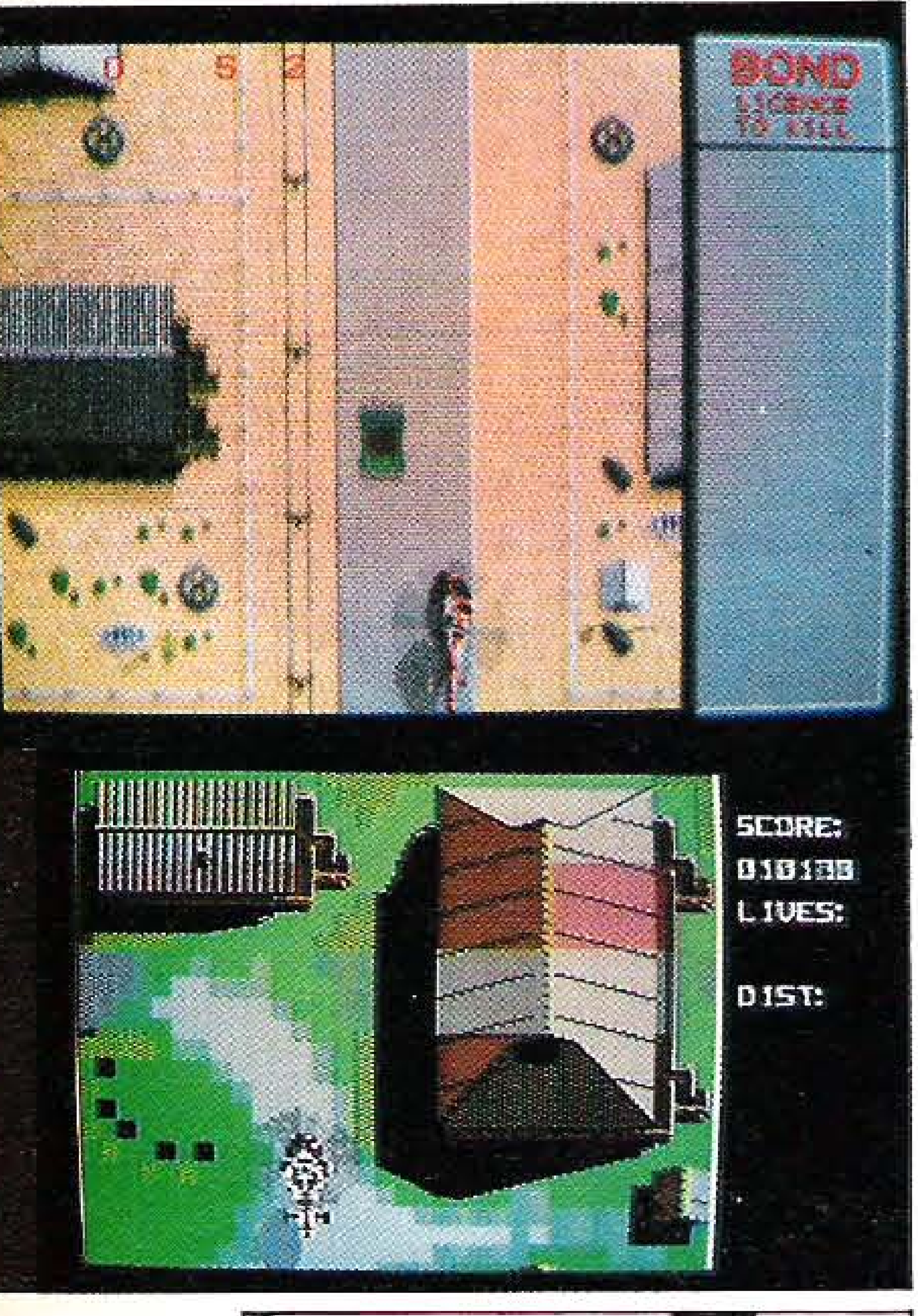


CDS & Artworx

Einen Zweijahresvertrag unterschrieben **CDS** aus Doncaster und **ARTWORX,** eine US-amerikanische Gruppe. CDS wird somit seine Titel *Tankattack, Colossus Chess X* und *Steve Davis' World Snooker* nach Amerika schippern, wohingegen im Austausch ARTWORX-Programme in bälde in England eintreffen werden. Bekannt sind uns nur die Titel und Preise: **CENTREFOLD SQUARES** (Amiga, ST & PC; ca. 55 Mark), **DAILY DOUBLE** (C-64; Kass. ca. 32 und Disc. etwa 45 Mark) sowie **HORSE RACING** und **STRIP POKER II** (beide für Amiga, PC & ST; etwa 55 Mark). ASM wird berichten.

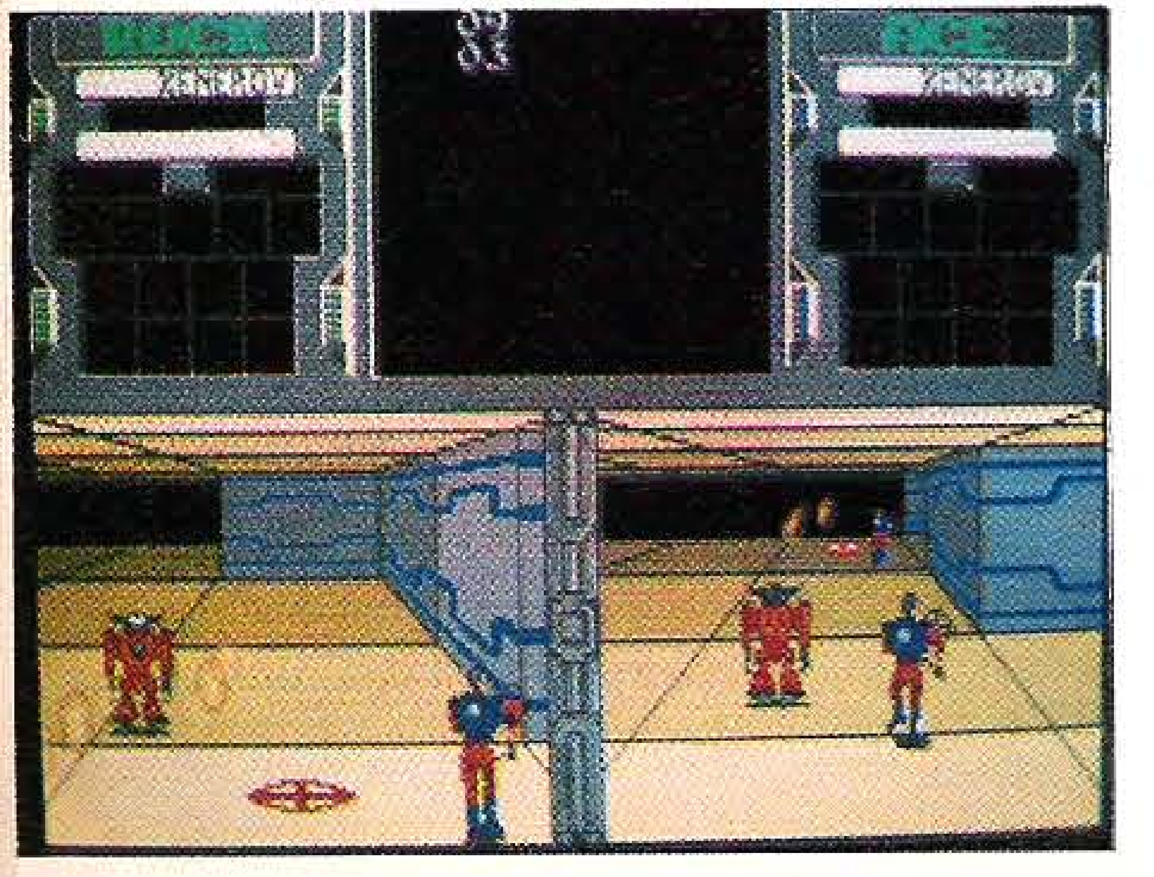
Domark – der Bond-Spezialist

Daß es nun eine BBC-Version von **RETURN OF THE JEDI** gibt, wird wohl kaum einen von Ihnen interessieren. Auch die Versoftung der englischen Quizsendung **BOB'S FULL HOUSE** (für C-64, Amstrad & Spectrum; ca. 25 Mark auf Band) haut uns momentan noch nicht um, obwohl wir noch nicht wissen, ob's guter Stoff für deutsche Hirne und Augen sein könnte. Die Meldung, **DOMARK** bringt **STAR WARS** für den Atari XL heraus, ist da schon interessanter. Die Diskette soll etwa 36; die Kass. ca. 30 Mark kosten. Erscheinungstermin: Mai.
Mark, Dominic, Clare und Lizzie „schießen" sich momentan mehr auf die Vorstellung der „neugewonnenen" amerikanischen Freunde **TENGEN** und **BRODERBUND** ein, und wenn wir schon mal beim „Schießen" sind: **LICENCE TO KILL**, die neue Bond-Soft, wird zeitgleich mit dem Film veröffentlicht.





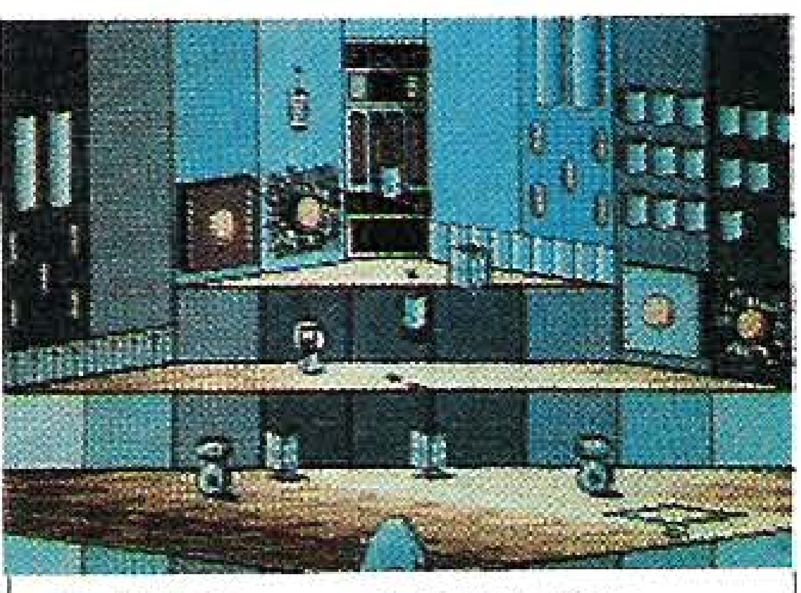
Mark und Dominic präsentieren den neuen Bond (ST- und 64er-Version) und XY BOTS (ST) unten auf „ihre Art".



DOMARK ist ja schon als „Bond-Spezialist" anzusehen, wenn man bedenkt, daß bereits drei Titel auf den Markt geschmissen wurden: *A View to a Kill, The Living Daylights* und *Live and Let Die*. Allgemein urteilten die Kritiker unterschiedlich; genauso unterschiedlich, wie auch die Games präsentiert wurden. „Der neue Bond, LICENCE TO KILL, wird ein Supergame, das wir diesmal allein produzieren werden. Der letzte Titel ist, wie Du weißt, unter Mithilfe von *Elite* entstanden", bemerkte **Clare Edgeley** von DOMARK. Und weiter: „Alle zwei Jahre feiern wir mit 'nem neuen Bond-Streifen in England einen Super-Erfolg. Wir glauben, daß auch wir mit dem Software-Game die Tradition nicht nur fortsetzen, sondern noch einen drauflegen können. Die Premieren 'beider Titel' sind zur selben Zeit, nur mit dem Unterschied, daß das Königshaus wohl bei uns nicht anwesend sein wird!", witzelte die ehemalige Telecomsoft-Mitarbeiterin.
Zur Story: Der Thriller soll softmäßig gut rübergebracht worden sein, bedenkt man, daß man ja schließlich auch bei den Dreharbeiten „spionieren" durfte. Timothy Dalton spielt einen etwas härteren Bond, der sich auf die Jagd nach dem Drogenhändler Sanchez begibt. Im Computer Game findet man einen ähnlichen Ablauf wie beim Film. Bond wird eine Hubschrauber-Hetzjagd veranstalten, sich unter Wasser mit Haifischen „auseinandersetzen" müssen, um Sanchez an der Flucht über die Grenze zu hindern. Getreu der alten Bond-Martini-Regel „werden Sie vom neuen Bond „geschüttelt" werden, aber nicht „gerührt" sein. So zumindest will es DOMARK. So werden wir bis Juni warten müssen, um zu sehen, wie gut der neue Bond (der Film **und** das Game) wirklich sein wird. Die Formate: ST, Amiga, PC, C-64, Amstrad & Spectrum.
Der Deal zwischen DOMARK und dem Nordamerikaner TENGEN scheint Früchte zu tragen. Neben den Spielhallen-Umsetzungen von **APB – All Points Bulletin** (Polizist Bob schlägt sich nach seiner allmorgentlichen Vergatterung mit Gesetzesbrechern rum), **DRAGON SPIRIT** (der Spieler verwandelt sich in einen Drachen, um die liebliche Prinzessin Alicia zu retten; vertikal scrollendes Ballerspiel) und **TOOBIN'** (comicartiges Game, das sich besonders durch die Verfolgungsjagd durch einen kanalisierten Fluß auszeichnet) ist **XYBOTS** das einzige Game, das wir begutachten konnten (kommt im Juni für ST, Amiga, C-64, PC, Amstrad und Spectrum auf den Markt; Preise zwischen 30 und 60 Mark, je nach System und Datenträger). Dieses Arcaden-Spiel, bei dem zwei Leute gleichzeitig agieren können, ist ein stragisches Baller-Game, das in der nahen Zukunft angesiedelt wurde. Man muß versuchen, Münzen aufzusammeln, Energie-Punkte zu erreichen, Extra-Waffen zu ergattern und sich die nötigen Schlüssel für die verschlossenen Türen zu besorgen. **Natürlich** ballert man auch auf Aliens, versteht sich. Aufgrund des geteilten Bildschirms (für jeden Spieler ein extra Betätigungsfeld) erhält man den Eindruck, eine Art von „verbessertem *Captain Fizz*" vor sich zu haben. Vermutlich haben die Jungs von *Psyclapse* schon „früher" mal nach Amerika geschaut oder sich in den Spielhallen rumgetrieben...

LANKHOR

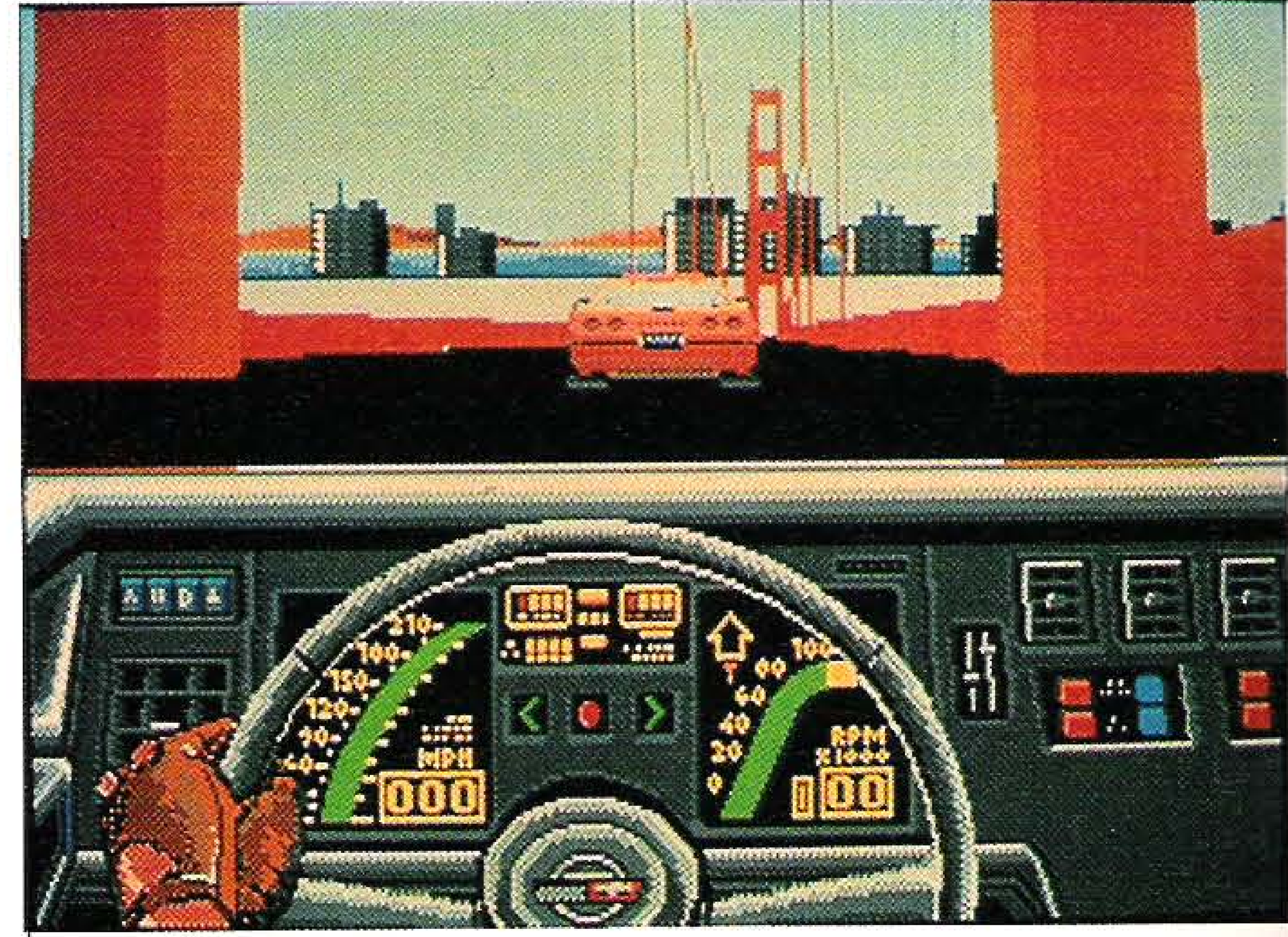
Auch das französische Softwarehaus **LANKHOR** war auf der **ECT** mit einem Stand vertreten. Erste Screenshots von **G.NIUS** zeigen die wiederum gut gelungenen Grafiken dieses Action-Spiels, bei dem man versuchen muß, aus einem abgestürzten Raumschiff zu entkommen, bevor dieses explodiert. Dies wird durch „wildgewordene" Roboter erschwert. Nach Veröffentlichung gibt's selbstverständlich einen Testbericht von uns.



G. NIUS von LANKHOR

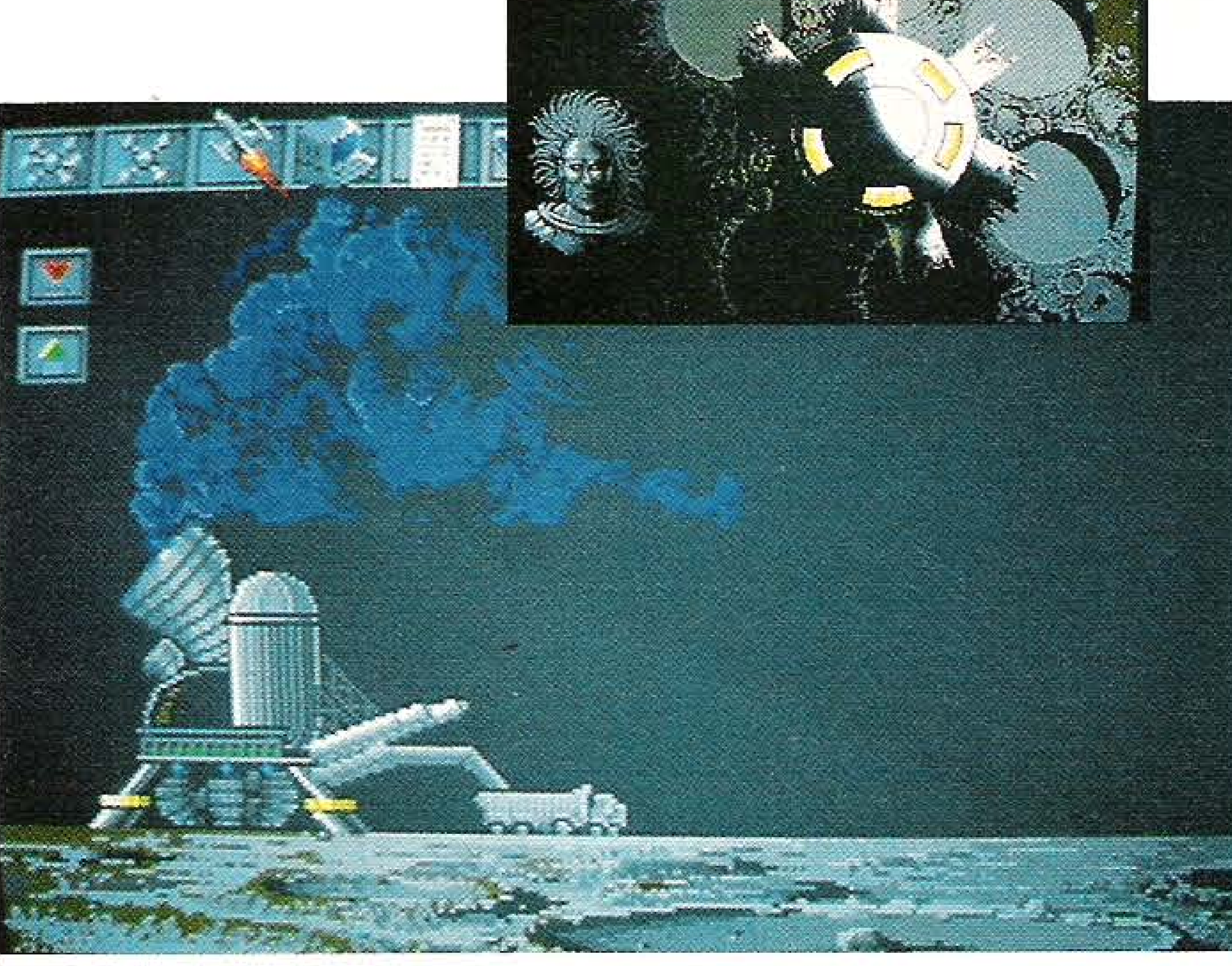
TV-Sports-Fieber

Auch bei **MIRRORSOFT** ist man natürlich nicht „untätig"; muß man doch gegen die harte Konkurrenz bestehen. Die verschiedenen Labels des Hauses bieten auch unterschiedliche Qualität. Die Produkte der Reihe **IMAGE WORKS** lassen wir mal hier außen vor (ASM berichtete bereits); stürzen wir uns lieber auf vier andere Software-Häuser, die ihr Heil bei MIRRORSOFT suchen:
CINEMAWARE haut nun erst richtig auf den Putz! **LORDS OF THE RISING SUN** wird in diesen Tagen erscheinen, während der „Nachfolger" des bereits jetzt schon legendären *TV Sports Football* gerade in der Mache ist und im Juli zu uns kommen soll. **TV SPORTS BASKETBALL** ist der Titel der Sportsimulation, die auf derselben Technik beruht, die schon bei FOOTBALL zu begeistern wußte. Die ST-Version wird zunächst die erste sein, die den deutschen Markt erreicht. Einen weiteren Vertreter der sogenannten „interaktiven Software" wird uns amigamäßig im August angeboten. Wieder einmal ist eine Filmvorlage aus den „schwarz-weißen Tagen" der US-Movies. **IT CAME FROM THE DESERT** beschäftigt sich mit dem Niedergang eines Meteors in Arizona Mitte der 50er Jahre unseres Jahrhunderts. Das kleine verschlafene Städtchen Lizard Breath erlebt durch dieses Ereignis mysteriöse Vorgänge; steht kurz vor der Verseuchung... Die Amiga-Version wird an die 100 Steine kosten; ST-, C-64- Und PC-Fassungen folgen später nach.
FTL bietet derzeit nur ein neues Produkt an, **CHAOS STRIKES BACK.** Es handelt sich hierbei um eine zusätzliche „B-Diskette" für den beliebten *Dungeon Master.* CHAOS STRIKES BACK enthält neue Levels und Dungeons, die dort beginnen, wo man beim Masterprogramm aufhörte. Somit ist eine logische und inhaltliche Verknüpfung zum Hauptprogramm sichergestellt. Wir gingen auch der Frage nach, ob der DUNGEON MASTER nun auch für Amiga mit nur einem halben Kilobyte auf den Markt kommt. Pressesprecherin **Cathy Compas** dazu: „Sorry, aber es wird definitiv keine 0,5 Megabyte-Version geben. Das ist beschlossene Sache!"
Auch bei **PSS** backt man augenblicklich nur kleine Brötchen. Neben **Peter Turham's BOROUGHDINO** spricht man von einer 16bit-Version einer Kriegssimulation mit Namen **CONFLICTEUROPE.** Im Juli soll der „Nachfolger" eines 8bit-indizierten Titels erscheinen. Die Preise liegen bei etwa 80 Mark.
Last but not least, **SPECTRUM HOLOBYTE.** Die erfreulichste Nachricht hier: Es wird eine Zusatzdiskette für den Hit **FALCON** angeboten. Jeder, der seine B-Diskette direkt bei MIRRORSOFT abliefert, erhält die neuen Missionen (die letzte ist reinste Action!) zu einem günstigeren Preis. Da die ganze Geschichte erst im August akut wird (für ST & Amiga), war noch nichts über die Kosten des **FALCON – THE NEXT GENERATION** in Erfahrung zu bringen.



PC-mäßig durch die Straßen von San Francisco – VETTE

Für den PC bringt man im Sommer dieses Jahres ein Sportwagen-Renn-Programm auf den Markt, das grafisch und spielerisch interessant ist. **VETTE!** heißt das Game, wobei sich der Spieler in den Chevrolet Corvette setzt, um in den Straßen von San Francisco den europäischen Flitzern zu zeigen, was Masse ist. Hoffentlich können sich gerade die „Europäer" an dieses Spielprinzip gewöhnen, haben wir doch auf unserem Erdteil rassige Wagen, die es allemal mit der VETTE aufnehmen können! So fegt und heizt der Spieler über die Highways, nicht ohne das vielleicht schon obligatorische Chaos zu hinterlassen. Crashs scheinen unvermeidbar – hoffentlich werden die Fußgänger nicht überrollt! Wir – und die BPS – werden ein Auge drauf werfen, wenn's soweit ist!



Zwei Spitzenspiele von MEDIAGENIC: oben MILLENIUM 2.2 und unterhalb BOMBER T.A.C.



MEDIAGENIC dreht auf

Eine ganze Reihe interessante Games werden von den Softwareherstellern der MEDIAGENIC-Gruppe in diesem Jahr veröffentlicht. Von **INFOCOM** kam jetzt nach *Battletech* das Japan-Epos **SHOGUN** auf den Markt. Wir haben die Amiga-Version dieses Grafik-Adventures für Euch von der ECT mitgebracht,



ebenso wie das auch schon länger angekündigte **ZORK ZERO, das als sogenannte Null-Version der** *Zork*-Reihe auch zu der neuen INFOCOM-Grafik-Serie zählt, und **JOURNEY.** Tests gibt's in dieser Ausgabe. Angekündigt ist ein weiteres Rollenspiel mit den Namen **QUARTERSTAFF.** JOURNEY hat übrigens nichts mit unserem diesjährigen Aprilscherz „April Journey" zu tun, der als solcher von unseren Lesern völlig ignoriert wurde. Tststs...(sonst fällt Euch doch immer alles auf...). Nein, vielmehr begibt man sich bei JOURNEY in eine Welt voller Zauberer, böser und guter Mächte. Die Party muß natürlich versuchen, die bösen Mächte aus dem Land zu verscheuchen. QUARTERSTAFF ist vom Thema her ebenfalls im Fantasy-Bereich angesiedelt, allerdings wird die Party hier ausgeschickt, um die „Dritte Druiden Kolonie" zu suchen, die spurlos verschwunden ist. In QUARTERSTAFF haben alle Gegenstände ihr spezifisches Gewicht und entsprechende Ausmaße, den Angriffen liegt eine spezifische Motivation zugrunde, und die Charaktere müssen schlafen und essen „wie im richtigen Leben".
Neben den qualitativ immer guten INFOCOM-Adventures gibt's in Kürze einen Super-Titel von **ELECTRIC DREAMS.** In **MILLENIUM 2.2** geht es um das Überleben der Menschheit, nachdem ein riesiger Meteorit auf die Erde gestürzt ist und diese quasi vernichtet hat. Sie übernehmen die Rolle des Kommandanten der Mond-Basis, der dieses Ereignis vom Mond aus beobachtet hat. Mit Hilfe aller Resourcen, die Ihnen zur Verfügung stehen, müssen Sie nun versuchen, das Überleben der menschlichen Rasse zu gewährleisten. Das Ganze wird eine Mischung aus Strategie, Adventure und Actionelementen sein. Der Preis wird (für die Systeme ST, MS-DOS, Amiga) bei ca. 75 DM liegen.
Von **ACTIVISION** hörte man auf der ECT-Show vor allem neue Lizenzabchlüsse, z.B. mit SEGA. Demnach sind Homecomputerumsetzungen von **POWERDRIFT, GALAXY FORCE, ALTERES BEAST, HOT ROD, SUPER WONDERBOY** und **DYNAMITE DUX** geplant. Außerdem werden IREMS **NINJA SPIRIT** und SNK's **FIGHTING SOCCER** umgesetzt. Eine weiere Lizenz wurde den Film **GHOSTBUSTERS 2** betreffend erworben. Laut ACTIVISION wurde die Arbeit an den entsprechenden Games schon begonnen.
Die Programmiergruppe **VECTOR GRAFIX** wird für ACTIVISION vier Original-Titel produzieren. Erste Veröffentlichung ist **BOMBER T.A.C.**, eine Mischung aus Flugsimulator und Action-Game, wobei man den Schwerpunkt wahlweise auf die Flugsimulation bzw. die Ballerei legen kann, je nach Geschmack. Veröffentlichungstermin für dieses Game ist der Juni dieses Jahres. Geplante Formate: Amiga, ST, IBM-PC, C-64, Spectrum, Amstrad.
Lang erwartet, wird auch *TIMESCANNER* bald zu haben sein, erklärte Amanda Barry, PR-Chefin bei Activision.
Zum guten Schluß kommt von ACTIVISION noch ein Rollenspiel mit Spells, Dungeons und allem, was dazu gehört. Der Titel: **PROPHECY.**

DIGITAL MAGIC SOFTWARE

Mit **SCORPION** hatte die neue Softwarefirma **DIGITAL MAGIC SOFTWARE** ihr Debut-Programm geliefert. Jetzt kommt Spiel Nr.2 auf den Markt, zunächst für Amiga, später für Atari ST und IBM PC. Der Titel: **TRAINED ASSASSIN. Hierbei handelt es sich um eine Art** *R-Type*-Verschnitt mit insgesamt fünf Leveln und verschiedenen Scrolling-Richtungen. Wir sind gespannt, wie die Qualität des zweiten Games aus diesem Hause ausfallen wird.



TRAINED ASSASSIN, Neues von DMS

Neues Players-Label

Die Unternehmensgruppe **INTERCEPTOR LTD**, die sich vor allem mit den **PLAYERS**-Titeln einen guten Namen machte, hat nun ein neues Budget-Label ins Leben gerufen: **PLAYERS PREMIER.** „Warum", so fragte ich **Rod Cobain**, den Verantwortlichen in Sachen PLAYERS, „ist es notwendig, ein weiteres Billig-Label auf den Markt zu bringen?" Rod gab zu verstehen, daß PREMIER etwas bessere und leicht teuere (ca. 15 Mark pro Band) Titel in seiner Serie haben wird. Konzentrieren will man sich weiterhin auf den 8bit-Sektor (C-64, Amstrad & Spectrum), wobei der C-64 am stärksten vertreten sein wird. Einen Titel, den ich mir kurz anschauen konnte, ist **STREET CRED' BOXING:** Ein New Yorker Box-Club gerät in finanzielle Schwierigkeiten. Um sich über Wasser halten zu können, müssen 50.000 Dollar her. Der Spieler kämpft sich also mit seinen Kollegen durch, um die Kohle aufzutreiben. Am besten wäre es, zumindest das Finale zu erreichen... Die Grafiken sind mittelprächtig, die Steuerung präzise, das Gameplay ist hinlänglich bekannt. Dafür bekommt man allerdings für die 15 Mark ein gutes Teilchen, das Training, Sparring, Fights und Straßenkämpfe im Programm hat. Weitere Titel, die in Kürze erhältlich sein werden: **STREET CRED' FOOTBALL, EAGLE STORM, BATTLE TRUCK, VIETNAM GUNBOAT,**



Man boxe sich durch!

TASKFORCE und **SUBWAY VIGILANTE.** Über die einzelnen Titel werden wir in den kommenden ASMs berichten.
Unter dem **PANDORA**-Label – vornehmlich 16bit-Produkte – werden wieder einige, hoffentlich interessante Games angeboten: Die Freunde des PCs und des 64ers werden im August mit dem Rollenspiel **GALDREGONS DOMAIN** beliefert (ca. 55 Mark), während Amiga- und ST-User im Juni zwei neue Titel prüfen können. Zum einen handelt es sich um ein Game mit einem zeitgemäßen Thema: Auf einem verlassenen Planeten weit draußen in den Tiefen des Weltenraumes versuchen einige Kolonisten, sich den „Garten Eden" zu erschaffen. Nukleare Katastrophen haben das Öko-System ins Ungleichgewicht gebracht – der geneigte User muß's nun richten. **DEBUT** ist der Titel des Spiels. Das andere Game (kommt wahrscheinlich im Juli) heißt **OUTLAND** und ist ein klassisches Shoot 'em Up, beim die bösen Aliens mal wieder die Hauptrolle spielen und reihenweise ins Cockpit beißen müssen.

ODE mit neuem Label

OXFORD DIGITAL ENTERPRISES präsentierte zur ECT ein neues Label: **EMPIRE.** Unter diesem Namen erscheint z.B. das brandneue Game **SLEEPING GODS LIE**, das in dieser Ausgabe von Torsten im Blickpunkt vorgestellt wird. Ein Riesenprojekt, das wir alle mit Spannung erwarten, ist das Adventure **TIME.** Hier übernimmt man die Rolle eines Technikers, der im 21. Jahrhundert einen perfekten Androiden kreieren soll. Um dieses Ziel zu erreichen, muß er mit einer Zeitmaschine verschiedene historische Persönlichkeiten aufsuchen, um von ihnen charakteristische Persönlichkeitsmerkmale zu erhalten, die den Androiden zu einem „perfekten" Wesen machen. Die Aufgabe beginnt in einer Raumstation, die eine Art „Madame Tussaud's" des 21. Jahrhunderts darstellt. Von hier aus braucht man ca. 3 Stunden Spielzeit, um die erste Zeitmaschine zu entdecken, die die Hauptfigur zunächst zu Merlin, dem Zauberer, führt. Dieser wird ein Amulett aushändigen, in dem die Persönlichkeitsmerkmale gesammelt werden können. Über 200 vollständig animierte Charaktere, die unabhängig vom Spieler ein Eigenleben führen, kann man in diesem icongesteuerten Adventure treffen. In insgesamt fünf Zeitabschnitten muß man Merlin, Julius Caesar, Florence Nightingale, Leonardo da Vinci und Konfuzius treffen. Hat man die nötigen Persönlichkeitsmerkmale eingesammelt, geht es in den Endspurt zurück zur Raumstation, wo man die genaue Anwendung des Amulettes herausfinden muß. TIME soll es für Amiga, ST und IBM PC geben. Der Veröffentlichungstermin ist für September vorgesehen.

PIPELINE – „ohne Ende!"

Ebenfalls im Herbst soll ein Game herauskommen, das zur Zeit noch den Arbeitstitel **PIPELINE** trägt. Hierbei handelt es sich mal wieder um ein Game, das vom Spieprinzip her sehr simpel aufgebaut ist, den Spieler aber trotzdem Stunden vor den Bildschirm fesseln dürfte. Ob die Grafiken so bleiben, wie auf den Screenshots zu sehen ist, ist noch nicht endgültig entschieden. Auch fehlten bei der „Testversion" auf dem ECT-Stand Titelbild und Musik. Die Aufgabe des Spielers ist denkbar einfach: Leitungsteile, die links und rechts im Bildschirm aufgereiht sind, müssen so aneinandergefügt werden, daß ein Flüssigkeit darin ohne Unterbrechung entlanglaufen kann. Die Flüssigkeit nimmt immer den kürzesten Weg, biegt also bei „Kreuzungsleitungen" nicht ab. Der Spieler wird dabei durch eine Zeitvorgabe eingeschränkt, und er hat jeweils nur zwei „Bauteile" aktuell zur Verfügung, nämlich diejenigen, die in der blauen Aufreihung zuoberst und in der roten zuunterst zu sehen sind. Ähnlich wie bei *Tetris* bemerkte man bei PIPELINE sofort die potentielle „Suchtgefahr". Wer einmal davorsitzt, kommt so schnell nicht wieder davon los. Vorgaben bezüglich der Stückzahl der Teile, die verbaut werden müssen, vorgeschriebene „Fahrtrichtungen", gesperrte Flder und vieles mehr runden dieses Game ab. Einfach super!
Das findet übrigens auch Marisa von **ENTERTAINMENT INTERNATIONAL,** die uns die Neuigkeiten präsentierte. Gespielt haben wir das Ganze auf dem Amiga, andere Versionen werden aber mit Sicherheit folgen.
Schließlich gibt es noch zwei Veröffentlichungen zu Weihnachten: **TEAM YANKEE** und **PAUL GASCOIGNE'S SOCCER SIMULATION.** Letzteres wird in unseren Gefilden sicherlich noch einen anderen Namen erhalten. Jede Spielerfigur soll mit 40 bis 50 Animationsphasen bewegt werden. Die erhältlichen Formate: Amiga, ST, IBM PC, C-64, Spectrum und Amstrad.
TEAM YANKEE schließlich hat Ambitionen, ein Bestseller zu werden, denn *HAROLD COYLE* hat die Buchvorlage zu diesem Computerspiel geliefert. *TOM CLANCY,* Autor von „Hunt for Red October" und „Red Storm Rising" bezeichnet den Roman als „so realistisch, daß man fast den Qualm des Schlachtfeldes riechen kann". Die Programmierung der Computerversion wird vom selben Team vorgenommen, das schon *Hunt for Red October* für die Firma Grandslam erstellt hat. Inhaltlich soll das Spiel eine Kombination aus klassischen Strategieelementen und direkten Panzerschlachten bieten, das Szenario ist entsprechend der Vorlage im „3." Weltkrieg angesiedelt.



Charmante Präsentation: Marisa von der „ENTERTAINMENT-Gruppe"

INFOGRAMES präsentiert Adventure

Wenn man den Namen eines französischen Softwarehauses zusammen mit der Spielegattung „Adventure" hört, denkt man unwillkürlich an hervorragende Grafiken und Icon-Steuerung. Genau so sieht auch das Adventure **KULT** aus, das zur Zeit beim französischen Softwarehaus **INFOGRAMES** in der Mache ist. Leider können wir noch keine Screenshots davon zeigen, allerdings war eine noch unfertige Version am Stand zu besichtigen. Das Ganze spielt in der Zukunft. Der Held, Raven, muß seine Freundin, Sai Fai, aus den Klauen des Superalien Tuner befreien. Da Raven über (begrenzte) Superkräfte verfügt, kann er z.B. allein durch Übernahme der Kontrolle über den Verstand des Gegners einen solchen umbringen. 5 Skills muß der gute Raven zusammensuchen, bevor er sich an die Befreieung der Schönen machen kann. Zwei verschiedene Arten von Bewohnern können ihm dabei Schwierigkeiten machen: Protozorks und Offas. Erstere sind intelligent und bewaffnet, letztere ziemlich dumm und unzuverlässig auch in ihren Auskünften. Zur Steuerung der Funktionen stehen die oben angeprochenen Icons zur Verfügung, die Superfunktionen werden durch Anklikken verschiedener Teile eines Gehirns aktiviert. Wenn das Game vom Spielablauf her ebenso gut ist wie von der grafischen Aufmachung, dann hat KULT gute Chancen, ein Hit zu werden.

MARTECH „untergeordnet"

Vier Labels, darunter das bekannte Haus **MARTECH** befinden sich nun in einem Topf. Dieser Topf heißt **SOFTWARE COMMUNICATIONS,** sitzt in Eastbourne und hat sich neben MARTECH noch drei weitere einverleibt: **EMERALD SOFTWARE** (Waterford, Irland), **INTELLIGENT DESIGN** (Brighton) und **GREEN 7,** die ihr erstes Action-Game **JAWS** („der Weiße Hai") gerade auf den Markt gebracht haben. Genaueres folgt in den nächsten ASMs.

Original NEC-PC Engine

Quasi zwischen den Korridoren der EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW erhielt ich von **Robert Stallibrass** die Information, daß zahlreiche deutsche Distributoren ein starkes Interesse an den Original **NEC-PC-ENGINES** bekundet haben. „Stand"-los, aber standhaft erklärte der Boss von **ACTIVE SALES DISTRIBUTING:** „Zusammen mit dem schottischen Haus MICRO MEDIA hat ASD die Rechte an den den Original-Geräten von NEC erworben. Schon in kürze wird die Hard- und Software von NEC in England verkauft werden. Der Vorteil: Die Original-Maschinen sind bei weitem weniger fehleranfällig als die 'Grauimporte' aus Japan!"



Geplant ist die baldige Auslieferung der PC ENGINEs nach Deutschland. Wer den Vertrieb letztlich übernehmen wird, ist noch ungeklärt. Tatsache aber ist, daß die „Skart-Maschine" (nur für Monitor) ca. 600 Mark und die PAL PC ENGINE (nur für den Fernseher) etwa 700 Mark kosten wird. Dafür ist die Software erheblich billiger (etwa 80 Mark) und besitzt zunächst eine „lesbare" englische Anleitung. Schon bald sollen auch die deutschen nachfolgen. Falls doch mal eine Maschine in die Luft geht, bietet man einen Austausch-Service an. Na, dann...

Yankees kamen ohne Boss

Als man sich Ende Januar '89 bei **ACCOLADE** entschloß, sich distributionsmäßig von *Electronic Arts UK* zu trennen, stellte man sich auf der Insel die bange Frage: „Wie und wann bekommen wir die neuen ACCOLADE-Titel in die Finger?" Nun, ACCOLADE möchte dies selbst in die Hand nehmen, präsentierte auf der Show zwar einige Neuheiten,



THE DUEL (Test Drive II)

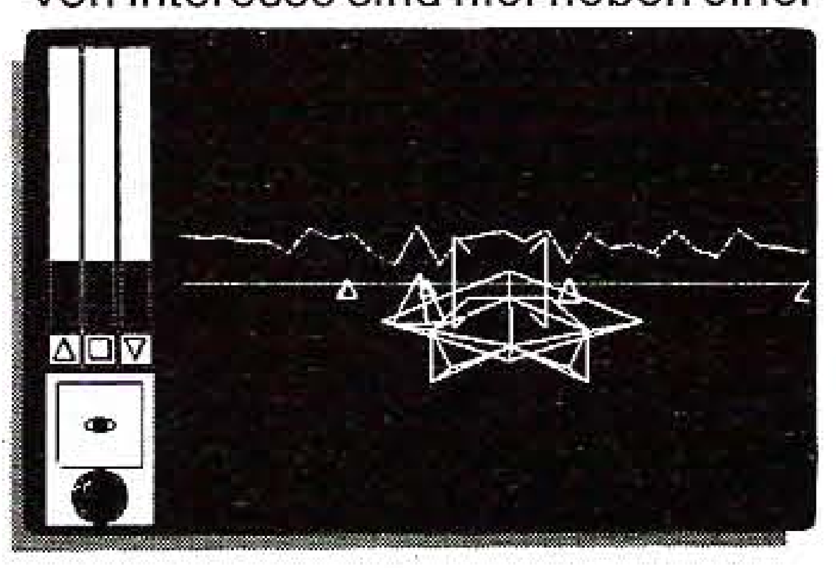
aber keinen Namen für die Leitung des Hauses in England. Wie uns versichert wurde, werde diese Personalfrage aber bald geklärt.
Mit zwei smashing Games war auch schon die ganze ACCOLADE-Show-Herrlichkeit vorbei, wobei man allerdings sagen muß, daß sich die Nordamerikaner sowieso nur (vielleicht vernünftigerweise) auf fünf bis acht Titel pro Jahr eingeschossen haben. Na ja, jedenfalls scheint **JACK NICKLAUS' GOLF** es schwer zu haben, sich gegen den All-Time-Star *Leaderboard* zu behaupten. Die ersten Eindrükke versprachen viel, aber was hat das schon zu sagen? Warten's wir ab; bewerten wir die Kuh erst, wenn sie in der Lage ist, Milch zu geben. Etwas anders sieht's da schon bei dem Nachfolger von *Test Drive* aus: **THE DUEL (Test Drive II)** versucht unter dem bei amerikanischen Touristen beliebten Motto: „Join the Autobahn Society!" (frei übersetzt: „Mietet Euch 'nen Porsche und heizt mit 240 Sachen dem Wald zuliebe über deutschen Asphalt!"). So muß man, getreu dem Vorgänger, mit 'nem Ferrari F40 oder einem Porsche 959 (Letzteren gibt's nur für handverlesene Kunden; Boris hat einen...) so schnell wie möglich von einem Punkt zum nächsten kommen. TEST DRIVE („Die Probefahrt") paßt eigentlich streng genommen nicht. Denn: Welches Autohaus erlaubt schon solch' eine Raserei, bei der man sogar die Polizei abhängen muß?

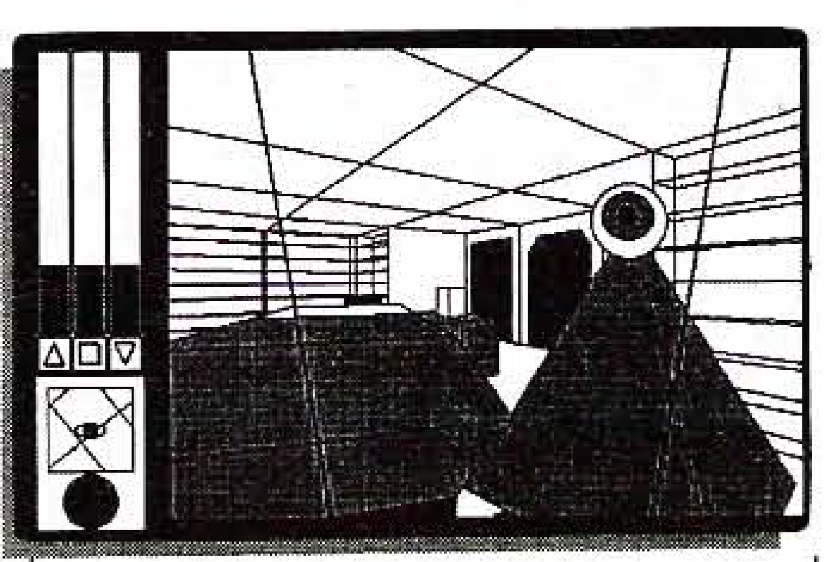
SIERRA-NEWS

SIERRA-ON-LINE, Synonym für hervorragende Grafik-Adventures, wird im laufenden Jahr nicht nur Freunde dieses Spielgenres mit Stoff versorgen. **HOYLE'S BOOK OF CARDS** ist der Titel einer Kartenspielsammlung für die ganze Familie. Zwar sagt uns hierzulande *HOYLE* nicht allzu viel, in den Staaten ist dieser Name aber seit über 40 Jahren mit Kartenspielen verbunden, und die original HOYLE-Karten werden in dieser Sammlung auch verwendet. Bis zu drei Spieler können gegen insgesamt 12 verschiedene Charaktere (inklusive Hoyle) antreten. Die Veröffentlichung ist zunächst für MS-DOS geplant, Amiga-, ST-, Apple-und Mac-Versionen sollen folgen.
Hinter dem nächsten Titel, **THE PLANTATION MURDERS,** verbirgt sich wiederum ein Adventure, eine Mischung aus einem Kino-Film von Mel Brooks, einem Roman von Agatha Christie und dem kreativen Talent von Roberta Wiliams, wie die Pressemitteilung glaubhaft versichern will. Sie übernehmen die Rolle von Thelda Tallent, deren Auto vor dem Plantation-House auseinanderfällt. Nun suchen Sie Schutz in besagtem Hause und werden in die Mords-Ergeignisse, die hier in Echtzeit ablaufen, hiningezogen. Auch dieses Game wird zuerst für IBM-PC erscheinen, später dann für Apple, Mac, ST und Amiga.
Kriegerisches gibt's dann bei **CODE NAME: ICE MAN,** dieses Adventure wurde vom *Police-Quest-Designer* **Jim Walls** erstellt. Sehr interessant dürfte wohl auch die Adventure-Umsetzung von **KING ARTHUR** werden, bei der Sie sich auf die Suche nach dem heiligen Gral machen dürfen. Die wichtigsten Figuren der allseits bekannten Legende sind natürlich mit von der Partie. Systeme wie oben.

MINDSCAPE

Ein paar Games, die in den Vereinigten Staaten schon im vergangenen Jahr erschienen sind, werden in Kürze nach Europa verschifft. Von Interesse sind hier neben einer





THE COLONY von MINDSCAPE

Reihe von Konvertierungen ein 3-D-Verktor-Grafik-Game mit dem Titel **THE COLONY,** bei dem man Überlebende einer Kolonie retten muß. Aliens, die den Weg des Spielers vielfach kreuzen, sollen den Weg alles irdischen gehen. Systeme: IBM-PC, Mac, Amiga und ST. Für die Sportsfreunde unter Ihnen erscheint ebenfalls in Bälde **CLUB-HOUSE SPORTS,** das insgesamt sechs Disziplinen aufweisen kann. Darunter befinden sich: Tischfußball, Schießbude, Billiard, Flipper u.a. Wenn schon nicht die Zusammenstellung der Disziplinen etwas „komisch" anmutet, so doch zumindes die Auswahl der Systeme. Veröffentlich wird das Ganze nämlich für C-64 und IBM-PC.

ARCHIMEDES

Da wir gerade bei Computer-Systemen sind. Für die Arichimedes-Freaks haben wir auf der Messe ein ganz tolles Programm entdeckt, das mit der Kamera aufgenommene Bilder digitalisiert und auf dem Bildschirm allerlei mit den eben generierten Bildern anzustellen weiß. Wir fanden uns auf dem Screen wieder, zerhackt, gesplittet, eingefärbt, in verschiedene Formate gepresst usw. Schon toll, was dieser Computer mit der richtigen Softwa-re versehen zu leisten im Stande ist. Wer sich dafür interessiert, der kann ja bei Watford Electronics, Attn.: Shiraz Jessa, Jessa House, 250 High Street, Watford, WD! 2AN, England, nachfragen. Für ganz Eilige haben wir hier auch die Telefonnummer (von der BRD aus): 0044-923/37774.

THE EDGE setzt Comics um

Comic-Freunde und insbesondere die Liebhaber von Garfield und Snoopy werden 1989 von **THE EDGE** mit tollen Umsetzungen bedient werden. **GARFIELD – Winter Tail** ist eines der Produkte, von dem wir uns auf der Show ein Video haben anschauen können. Allerdings waren noch nicht alle Level grafisch vollständig ausgearbeitet. Zu Beginn des Games sieht man Garfield, der in seinem Körbchen vor sich hin träumt. In einer „Traumblase", die über seinem Kopf schwebt, können dann mit dem Joystick die verschiedenen Level bzw. „Traumphasen" angewählt werden. Jedes Level kann zwar einzeln gespielt werden, um das Spielziel zu erreichen, muß aber jedes Level der Reihenfolge nach komplettiert werden. Schafft man dies nicht, so wacht Garfield auf, und – aus der Traum (im wahrsten Sinne des Wortes). Zuerst träumt Garfield von einer Ski-Abfahrt von den Alpen in Richtung Nord-Italien, wo er die größte Lasagne-Fabrik der Welt finden will. Nun, die findet er auch, wenn es Ihnen gelingt, Garfield sicher die Alpen hinunter zu führen. Nachdem Sie dann erfolgreich die Lasagne-Fabrik geplündert haben, träumt Garfield von der Schweiz. Denn da steht die größte Schokoladenfabrik der Welt, in der viele Hühner sitzen, die Schokoladeneier legen. Das tun sie aber nur, wenn man sie mit Schokolade füttert, die in flüssiger Form in Rohren durch die ganze Fabrik geleitet werden kann. Garfields Aufgabe ist es, den Schokoladenfluß zu allen Hühnern herzustellen, um zum Schluß das Superhuhn mit den Superschokoladeneiern zu finden. Letzteres flüchtet allerdings gerade noch rechtzeitig vor Garfield über einen gefrorenen See, eine Reihe von Schokoladenspuren hinterlassend. Nun, der für seine Gefräßigkeit bekannte Garfield will sich die Schokoladenspuren natürlich genausowenig entgehen lassen wie das Huhn: eine rasante Rutschpartie auf dem Eis.
Was bisher vom Game zu sehen war ist ein ausgesprochen gut animierter Garfield (Bewegungssequenzen entsprechend dem Zeichentrickfilm) und lustige Features – insbesondere die Eispartie enthält witzige Elemente, wie z.B. Löcher, die ins Eis gesägt werden, wenn man Garfield nicht bewegt, Stolperfallen und ähnliches.
Kosten wird das Ganze etwa 60 DM für Atari ST, ca. 75 DM für Amiga. Bei den 8-Bit-Versionen, die später folgen sollen, muß man mit einem Preis von ca. 32 DM für die Kassette



und ca. 45 DM für die Diskette rechnen.
Auch GARFIELD III ist schon in Planung. Die Veröffentlichung soll in der Weihnachtszeit stattfinden, und einen Arbeitstitel hat man auch schon ausgesucht: GARFIELD GOES TO HOLYWOOD.
Ein weiterer Leckerbissen aus dem Hause THE EDGE wird das SNOOPY-Game werden. Zumindest vom Game-Design scheint es überzeugend zu sein, Grafiken konnten wir noch nicht sehen. Die Aufgabenstellung bei diesem Action-Adventure paßt genau zu den Figuren: Lins' Schmusedecke ist nämlich verschwunden, Snoopy muß sie wieder herbeischaffen. Lucy spielt natürlich wie immer eine besondere Rolle bei der ganzen Geschichte, und auch die Schokoladenkekse pflegen zu rufen. Dann muß man schnell sein, damit nicht Charlie an der Tür steht und die Kekse verweigert. Es wird übrigens drei Wege geben, mit denen man dieses Game abschließen kann. Langfristig ist auch ein zweite Snoopy-Spiel geplant. Es steht allerdings noch nicht fest, ob es sich inhaltlich mit Snoopy's Fliegerträumen auseinandersetzen oder um ein Sportspiel handeln wird.
Dritte Comic-Umsetzung bei THE EDGE wird **X-MAN** sein, eine Art Superman, der in drei verschiedenen Spielen verwurstet werden soll. Nummer eins soll im Herbst veröffentlicht werden, Nummer zwei in der Weihnachtszeit. Außerdem kommen im Laufe des Jahres noch eine Reihe von Umsetzungen bereits bekannter Games auf den Markt. Dazu gehören die IBM-Versionen von RAFFLES und GARFIELD IN A BIG FAT HAIRY DEAL.

GREMLIN

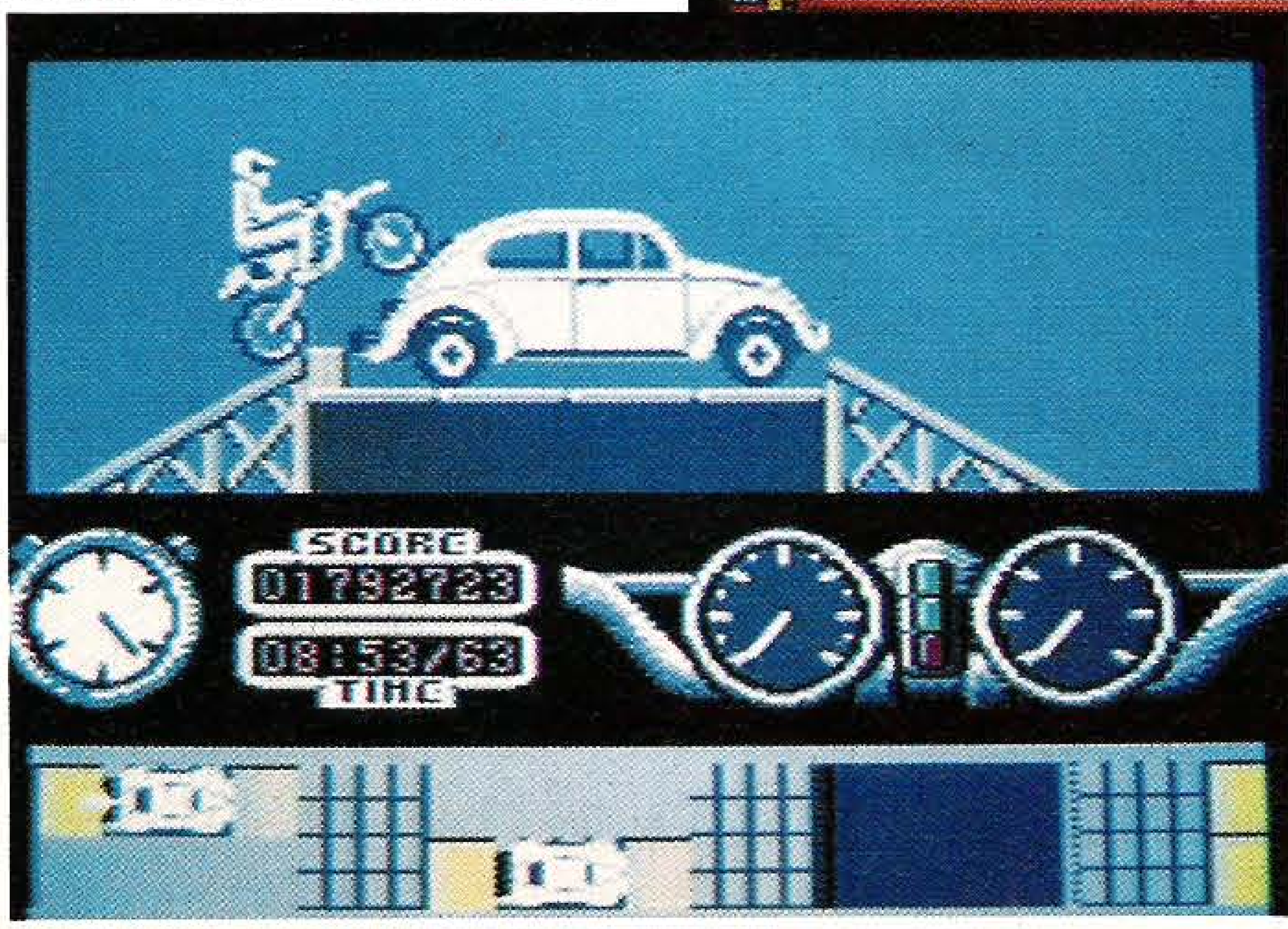
Nach dem ST-**F.O.F.T.**-Flop kommt von **GREMLIN** nun die Amiga-Fassung in hiesige Gefilde. Ob's wohl fehlerlos läuft? Was man sonst noch so von GREMLIN erwarten kann, sehen Sie an den Screenshots zu **HATE, SUPER SCRAMBLE** und **RAMROD,** die uns Richard Barcley, Marketing Manager des britischen Softwarehauses, noch kurz vor dem endgültigen Schluß der Show am Dienstag um 16.00 Uhr britische Zeit aushändigte. Leider sind ihm wohl die Pressemitteilungen, die Informationen zu den Spielen ausgegangen, so daß wir hier nur kurz auf RAMROD eingehen können. Bei RAMROD steuert man nämlich entweder einen Muskelmann oder eine herzigen Roboter. Beide gehen zwar mit Feinden nicht gerade zimperlich um, allerdings hatte das intellektuelle Niveau der Figuren sehr stark unter den Anstrengungen des Programmierers zu leiden, diese Figuren kraft- und machtvoll zu gestalten. Im Spielverlauf zeigt sich nun der Computer zunehmend gelangweilt, und Sie sind es, der den Freund Computer angemessen unterhalten soll. Spielen Sie ihm dorch ein wenig Musik vor, oder wie wär's mit einem Coin-up zwischendurch? RAMROD soll für Amiga und ST zu haben sein. Zusätzlich für Spectrum, C-64 und CPC soll's dann noch ein Game mit dem klangvollen Namen **HOSTILE ALLTERRAIN ENCOUNTER** geben. Hierbei handelt es sich um die Absolvierung einer Art Trainingsakademie für Raumschiffpiloten mit Alienatrappen und allem, was dazu gehört. Leider, leider können wir Ihnen von diesem Game keinen Screenshot präsentieren. Wie das Leben so spielt...

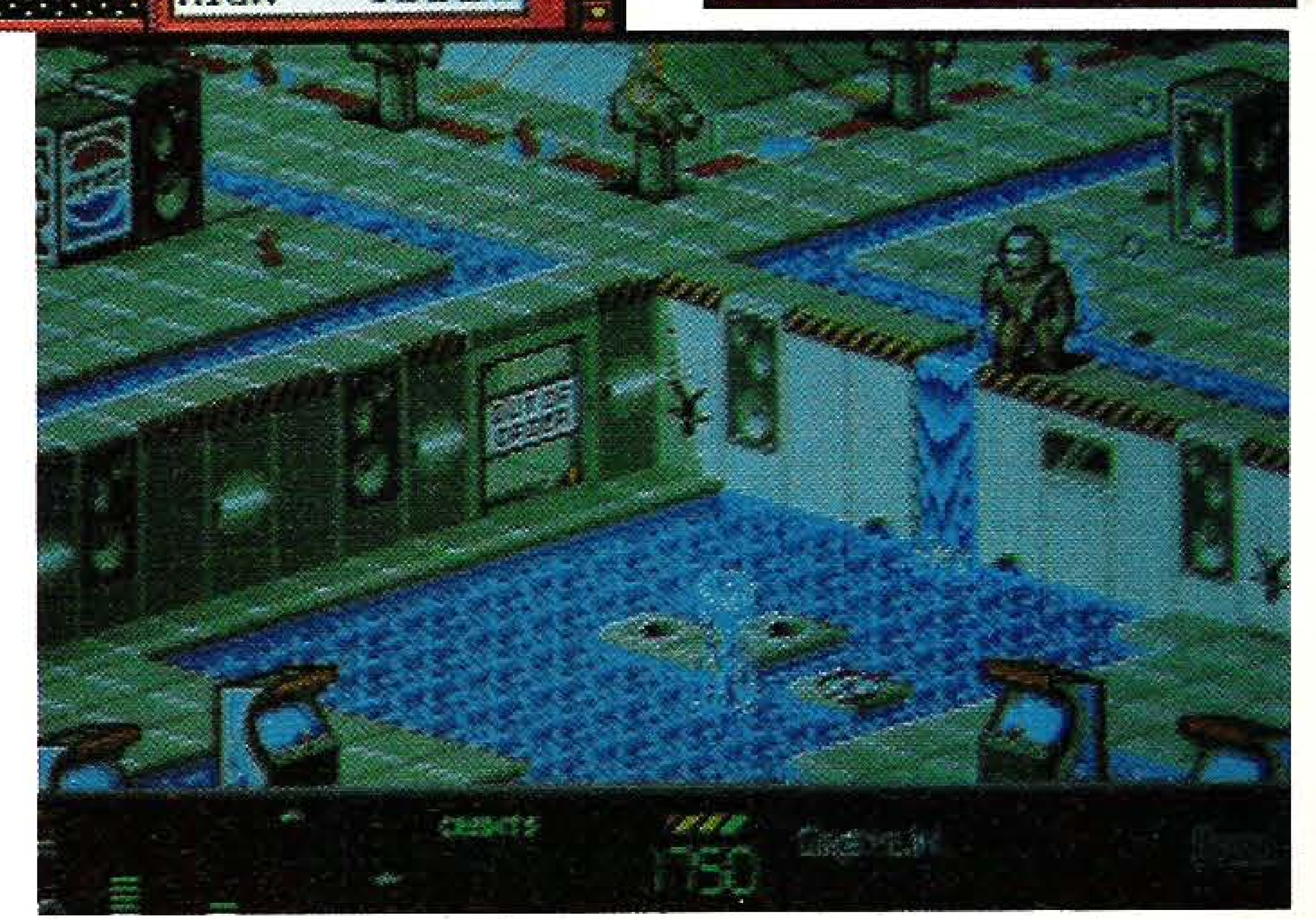
In der Mitte sehen wir Screenshots von HATE (von oben C-64, ST, CPC), unten links Super Scramble und unten rechts RAMROD.

ACHTUNG!

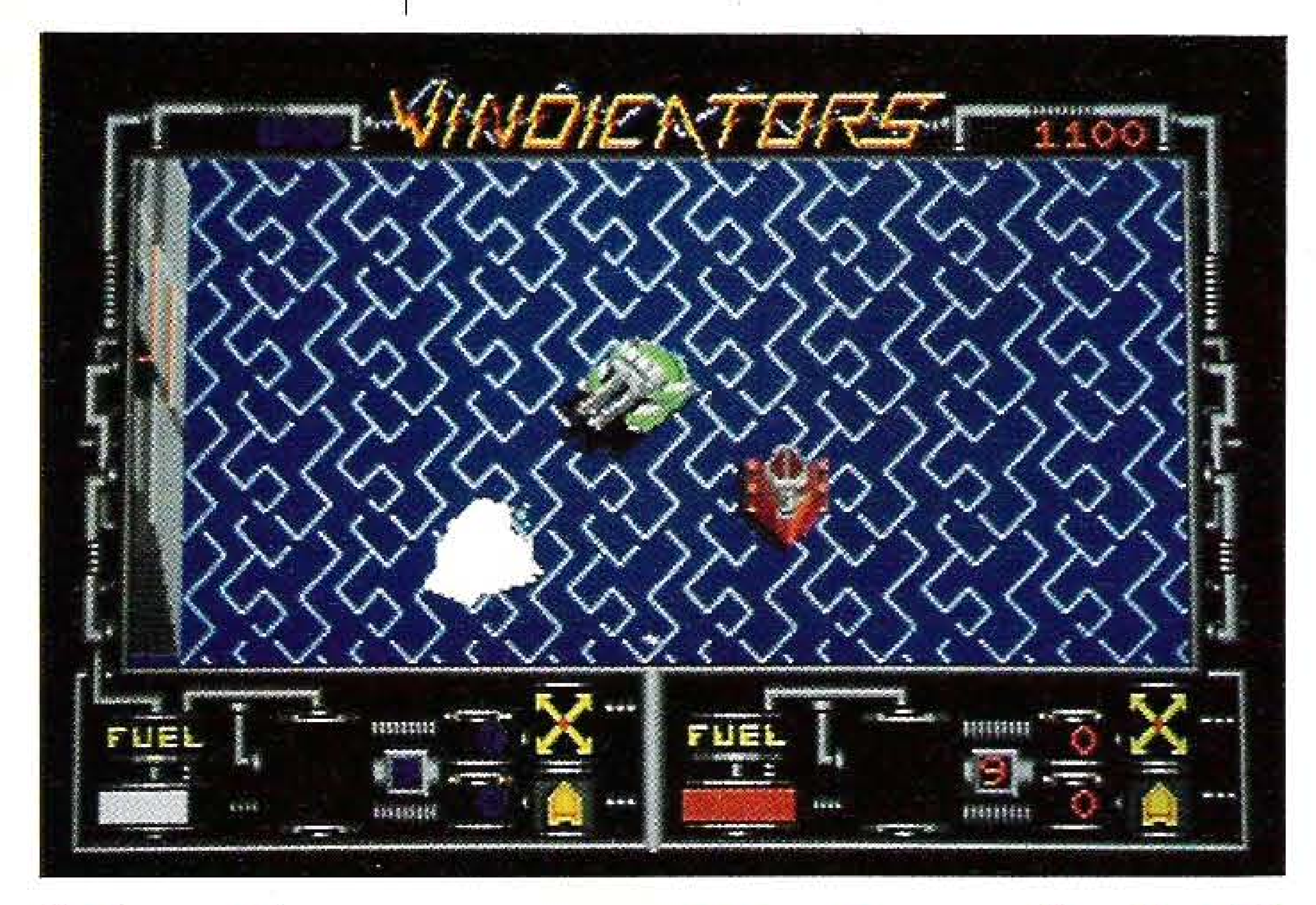
Wir gönnen uns erstmal 'ne „pink Pause"! Wenn Ihr/Sie wollt/wollen, sehen wir uns frisch und munter wieder auf

Seite 126!





weiter Seite 126



Und wer rettet mich?

Programm: Vindicators, **System:** Atari ST, Amstrad CPC (beide getestet), Preis: Ca. 60 DM, ST, ca. 35 DM, CPC, **Hersteller:** Tengen, **Muster von:** Domark

Sie sind der Vindicator (Beschützer/Erretter), also schützen Sie mal schön! Irgendwo und irgendwann kriegen wir Sie, mit Dan... ok, ok, lassen wir das. Joghurtreklame ist nun wirklich nicht das, was ich hier verzapfen will. Das Ganze nochmal von vorn.

Diejenigen Leser, die sich öfter an den Orten rumtreiben, die sich „Spielhallen" nennen, kennen sicher den Automaten. **VINDICATORS** ist die Homecomputerumsetzung desselben. Getestet habe ich es auf dem ST und dem CPC, wirklich überzeugen konnte mich keine der beiden Versionen. Irgendwelche bösen Außerirdischen haben mal wieder mehrere Planeten erobert. Da Spieler grundsätzlich Helden sind (jedenfalls mit dem Zeigefinger), hat man die glorreiche Aufgabe, die Feinde dorthin zu schikken, wo der Pfeffer wächst. Dies tut man mit einem Panzer. Dieses Gefährt ist natürlich ausgerechnet gerade in dieser Situation fertig entwickelt worden (Zufälle gibt's!). Die Außerirdischen kämpfen nämlich auch mit Panzern. Was man zu tun hat, dürfte damit klar sein: Alle Gegner in Atome zerlegen und damit das halbe Universum retten. Doch vor den Ruhm haben die Götter den Schweiß (nicht schei..) gesetzt.

Ich lade also das Spiel und finde mich unversehens in einer Demo-Sequenz wieder, die ich nicht abbrechen kann, da sie in der Anleitung mit keinem Wort erwähnt wird. Der nächste Versuch endete damit, daß ich im „Zwei-Spielermode" landete. Da aber selbst ein so vorzüglicher Spieler wie ich (wie Uli, hier riecht's auf einmal so komisch?) nicht zwei Dinge auf einmal erledigen kann und mir das außerdem zu lange dauerte, drückte ich auf den kleinen Knopf, der da mit RESET bezeichnet wird und lud neu. Damit dürfte auch schon klar sein, von welcher Version ich bisher gela.., geredet habe: Die ST-Fassung. Im zweiten Anlauf hatte ich dann den Bogen raus und jede Menge Panzer am Hals. Aber was ein richtiger Ballerfan ist, der räumt sowas natürlich mit Links zur Seite. Es bereitete mir dann auch keine großen Probleme, den ersten Level siegreich und in kürzester Zeit zu beenden. An Gegnern tauchen Panzer und feststehende Geschütztürme auf, von denen es jeweils unterschiedliche Ausführungen gibt. Einige der Panzer gehen sehr leicht kaputt, andere nicht. Einige schießen sehr weit, andere sehr kurz usw. Bei den Geschütztürmen bestehen die Unterschiede darin, daß sie sich unterschiedlich schnell drehen und mit verschiedener Frequenz schießen. Drei verschiedene Dinge können unterwegs aufgesammelt werden: Kleine Fässer, die den Treibstoffvorrat ergänzen, Schlüssel, mit denen die Tore, die in manchen Leveln den Ausgang darstellen, geöffnet werden, und kleine Sterne, die wohl sowas wie Geld darstellen sollen. Am Ende eines jeden Levels kann in einer Art Shop nämlich zusätzliche Ausrüstung erworben werden. Da gibt es Speed für den Panzer, weitreichendere Schüsse und ähnliches. Dazu werden die Sterne als Zahlungsmittel benötigt. Viel mehr läßt sich zum Spielablauf eigentlich nicht sagen.

Der Spieler sieht alles direkt von oben, und die Grafik scrollt (falls man das mal so nennen soll, was da so ruckelt) in alle Himmelsrichtungen. Die Hintergrundgrafiken sind simpel, 'ne Halle mit 'nem Kachelfußboden. In manchen Bildern gibt's noch eine Art Schlucht, die mit einer Rampe überwunden werden kann. Die Steuerung erfolgt ähnlich der eines „richtigen" Panzers. Wird der Joystick nach links oder rechts bewegt, so bewirkt dies eine Drehung des Panzers um die eigene Achse, Joystick nach oben und unten bringt den Panzer dazu, in die Richtung zu fahren, in die die Kanone zeigt oder umgekehrt (huch, oder wie). Die Grafiken sind insgesamt nicht sehr gut, beim ST hat man sogar vergessen, die Panzerketten zu animieren, was der CPC aber tut. Naturgemäß ist der Sound beim ST etwas besser. Alles in allem sind beide Versionen, gemessen an den Möglichkeiten des jeweiligen Rechners, gleich gut.

VINDICATORS ist mit Sicherheit kein Hit, schlecht ist es aber auch nicht, eben Mittelmaß.

Ottfried Schmidt

	ST/CPC
Grafik:	7/8
Sound:	8/6
Motivation:	7/7
Spielablauf:	7/7
Preis/Leistung:	8/8

Mittelmäßiges auf zwei Rechnern: oben ST, unten CPC.

Auf verschlungenen Wegen

Programm: Magic Marble, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Sphinx, Iserlohn, **Muster von:** Sphinx, Am Tyral 10, 5860 Iserlohn.

In einer Welt jenseits unserer Vorstellungskraft können Dinge passieren, deren bizarren Ausmaße all das sprengen, was wir mit unseren Sinnen wahrnehmen können. Diese Welt existiert in einer Dimension, die unserer zwar ähnlich ist, aber ganz anderen Gesetzen folgt. So besteht die Oberfläche dieser Welt aus unzähligen Platten, die zu gehbaren Wegen zusammengelegt sind, auf denen sich die „Bewohner" bewegen können. Kommt man jedoch vom rechten Weg ab, stürzt man in das absolute Nichts zwischen den Dimensionen, aus dem es kein Zurück gibt. Die Einwohner dieser Welt sehen das recht gelassen, denn als Kugelwesen können sie sich recht flink bewegen. Und doch: Der Weg von einem Ort zum anderen ist mit unzähligen Gefahren und Hindernissen gespickt, die nur von wahren Abenteurern überwunden werden können...

So oder so ähnlich könnte die Story zu dem brandneuen Spiel **MAGIC MARBLE** lauten, denn es ist so neu, daß noch niemand so recht weiß, um was sich der Plot drehen soll. So schlecht paßt meine kleine Erzählung aber nicht zum Spiel, denn schließlich ist dieses Erstlingsprodukt des jungen deutschen Softwarehauses **SPHINX** eine Weiterentwicklung von Spielen wie *Marble Madness* und anderen. Gegenüber seinen Vorläufern hat MAGIC MARBLE aber 'ne ganze Ecke mehr zu bieten als lediglich monotones Herumrollen mit einer Kugel über 3D-Senken. Die Autoren haben vielmehr darauf Wert gelegt, dem Spieler strategische Überlegungen und ein Höchstmaß an Geschick abzuverlangen. So ist die Spielfläche, obwohl mit einem perspektivischem 3D-Effekt versehen, nicht als Berg- und Talfahrt angelegt, sondern besteht in jedem Level (insgesamt gibt's zehn davon) aus verwinkelten, weitläufigen Wegen mit einem Start- und Zielpunkt. Diese Wege sind dermaßen komplex, daß schon für das erste Level eine Spielzeit von ca. 15 Minuten vonnöten ist, bis das Ziel erreicht ist. Der vom Spieler zu steuernde Ball kann dabei in acht Richtungen gesteuert werden und besitzt eine leichte Trägheit, um das Spielen nicht allzu einfach werden zu lassen. Nun ja, „einfach" ist vielleicht noch eine charmante Untertreibung von dem, was tatsächlich auf den Screens abgeht. Das beginnt damit, daß der Parcours bei Spielstart noch unvollständig ist und vom Spieler erstmal komplettiert werden muß. Dies geschieht, indem Ihr bei Unterbrechungen der Rollstrecke auf der Suche nach den Ziffern „1" – „3" geht, die irgendwo auf den Platten stehen. Fahrt Ihr dann über sie hinweg, werden weitere Teile des Parcours sichtbar. Dummerweise entstehen diese Brücken nicht immer genau da, wo sich die Ziffern befinden, so daß Ihr schon mal ein Stück zurücklaufen müßt – womöglich durch hundsgemeine Fallen, die Ihr gerade mal mit Mühe und Not überwunden habt. Die Autoren haben keine Tricks und Ideen ausgelassen, um beim Spieler die grauen Zellen in Bewegung geraten zu lassen. Eine Unzahl verschiedener Platten mit den unterschiedlichsten Effekten sorgen dafür, daß es auf dem Screen Action satt gibt. So gibt es „Spurrillen", auf denen sich die Kugel nur entlang der Rillen bewegt, gefolgt von unsichtbaren Labyrinthen mit den dazugehörigen unsichtbaren Mauern bis hin zu virtuellen Platten, die auftauchen und wieder verschwinden. Weitere Features sind Sprungplatten, die die Kugel gleich einem Katapult springen lassen, Beschleunigungsplatten, Stoppplatten, hydraulische Platten (schwenken unvermittelt nach oben), Fließbänder, Transportplatten oder einfach gar keine Platten. Letzterer Punkt ist kein Witz, denn gerade in den späteren Leveln tauchen Wege auf, bei denen es anscheinend nicht weiter geht. Des Rätsels Lösung ist einfach: Der Spieler hat eine begrenzte Anzahl von eigenen Platten, die er mit der Space-Taste aktivieren und mit dem Joystick setzen kann. Logisch, daß sich die Autoren einige Stellungen haben einfallen lassen, für die man sich diese Dinger aufheben sollte.

Überhaupt muß man an dieser Stelle den intelligenten Spielaufbau loben, denn die Autoren haben geschickt mit allen Features gearbeitet und superkniffige Problemstellungen kreiert, die erst durch die richtige Ausrüstung leichter zu lösen sind. Was haltet Ihr z.B. von vier in gewissem Abstand gesetzten Sprungplatten, zwischen denen sich nichts befindet? Wenn ihr da nicht mit dem exakten Speed loshüpft, geht ein Leben nach dem anderen verloren. Wenn Ihr auch sechs Leben habt, wobei ein Absturz vom Parcours nur mit Zeitabzug vom Zeitlimit bestraft wird, so ist durch die Fülle an Fallen und Hindernissen guter Rat teuer – und das im wahrsten Sinne des Wortes. Neben all den Hinderlichkeiten befindet sich auf den Wegen nämlich noch viel Nützliches, unter anderem auch Dollarscheine, die Ihr tunlichst sammeln solltet. Mit diesen könnt Ihr in diversen Shops (auf die großen Dollars rollen und dann Feuer) bis zu 10 Extras einkaufen, die natürlich unterschiedlich teuer sind. So könnt Ihr Euch Zeitauffüllung, Platten, eine Übersichtskarte, Flugfähigkeit und sogar einen Warp zum nächsten Level erkaufen! Allerdings geht's auch billiger: An einigen Stellen gibt's Platten mit der Aufschrift „F" für Feature. Hier bekommt Ihr kostenlos eine Zusatzausrüstung zugelost, mit der Ihr z.B. dreißig Sekunden fliegen könnt oder die versteckten Mauersteine seht. Ein bißchen wie Russisches Roulette ist das allerdings schon. Im Falle von großem Pech wird die Steuerung umgedreht oder der Ball wird so heiß, daß er die unter ihm liegenden Platten schlicht zestört. Am allernützlichsten ist m.E. jedoch die Bouncing-Energie, die Ihr bei einem kleinen, wabernden Bällchen auffüllen könnt. Dann nämlich wird der Ball automatisch zurückgeschleudert, falls er ins Nichts stürzen sollte. ist doch ungemein praktisch, oder?

Wie kommt man über den Abgrund? *Foto: Amiga*

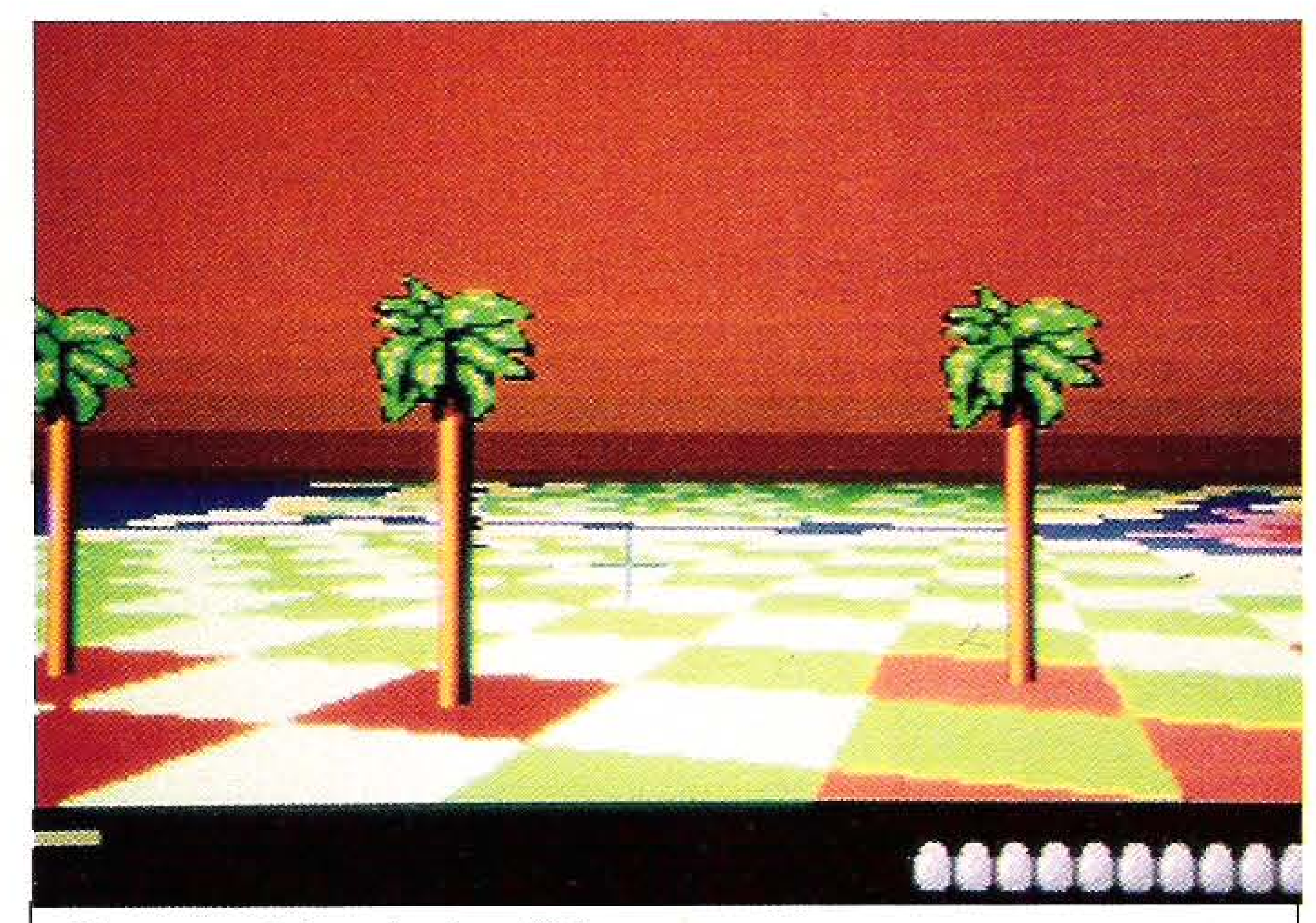
Wenn Ihr nun nach großartigem Kampf doch mal im zweiten oder einem späteren Level hängenbleiben solltet, braucht Ihr nicht unbedingt von vorn anzufangen, denn bei MAGIC MARBLE können die Levels per Paßwort auch direkt angewählt werden. Das Paßwort erhält man ganz einfach, indem man spielt, denn die einzelnen Buchstaben sind in einigen Platten versteckt. Auch wenn ihr nicht immer das komplette Wort herausbekommt, so läßt sich die Lösung doch erschließen.

MAGIC MARBLE erweist sich also trotz des hohen Schwierigkeitsgrades als außerordentlich spielbar, so daß die Motivation längerfristig gesichert ist. Technisch gibt's ebenfalls nicht viel auszusetzen; die Grafik ist angemessen, die Titelmelodie mit etwas Dschungelsound durchaus hörenswert (einzige Ausname: Der Highscore-Sound ist ziemlich schräg). Zwar benutzt MAGIC MARBLE ältere Themen aus der Software-Geschichte, aber das Programm ist durch die Vielzahl an Variationen und neuen Ideen ein eigenständiges Produkt, das viel Spaß macht und sein Geld mit Sicherheit wert ist. Versucht's mal!

Michael Suck

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9





Ob nun auf dem Amiga 500, ...

Programm: Archipelagos, **System:** Amiga, Atari ST, IBM-PC (EGA oder CGA) (alle getestet), **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Logotron, **Muster von:** Logotron, **Besonderheit:** Läuft nicht auf Amiga 1000.



Vor vielen, vielen Jahren, da lebte ein altes Volk, das die Geisteskräfte bis zur höchsten Vollendung entwickelt hatte. So erdachten sie sich Tausende von traumhaften Inseln, auf denen sie fortan lebten. Als alles fertig war und nichts mehr verbessert werden konnte, da wandten sie sich dem Planeten zu, der im Norden zu sehen war. Sie „dachten" Landschaften, Meere, Tiere und auch Völker dorthin. So verwunderte es auch niemanden, daß nach einiger Zeit Besucher von diesem Planeten auf dem Insel-Archipel auftauchten. Den Besuchern gefielen diese Inseln so gut, daß sie einen Anspruch darauf erhoben. Zum Zeichen ihres Anspruches errichteten sie auf jeder der Inseln einen Obelisken, hart wie Diamant. Als die „Alten" bemerkten, was los war, da versuchten sie, die unliebsamen Besucher kraft ihres Geistes zum Verschwinden zu bringen, was aber mißlang. Die Obelisken, angefüllt mit einer fremdartigen Macht, verhinderten dies. Doch die bloße Idee machte die Besucher so zornig, daß sie an einem schönen Morgen die „Alten" aufspürten, die Strände mit ihrem Blut tränkten und die gesamte Natur zu etwas Schrecklichem pervertierten.

Die Besucher sind heute längst verschwunden, doch noch immer ist der Sand der Inseln mit dem Blut der „Alten" besudelt, noch immer treibt das pervertierte Leben sein Unwesen.

Dies ist die Story, mit der sich der Spieler bei **ARCHIPELAGOS** auseinanderzusetzen hat. Seine Aufgabe besteht darin, alle 10000 (!) Inseln vom Blut der „Alten" zu reinigen (desinfizieren). Dies geschieht dadurch, daß der Obelisk zerstört wird. Körperlos schwebt der Spieler über der Landschaft. In allen drei Version wird mit der Maus gesteuert, beim IBM wahlweise mit der Tastatur, was aber nicht empfehlenswert ist. Wer einen IBM mit Maus besitzt, der sollte auch mit der Maus spielen. Zunächst sind erstmal die Regeln zu erlernen. Der Obelisk kann nur vernichtet werden, wenn man zuerst die Felsen zerstört, mit denen er auf geheimnisvolle Art in Verbindung steht. Sobald alle Felsen dem Erdboden gleichgemacht sind, wird der Obelisk für genau 90 Sekunden verwundbar. In dieser kurzen Zeitspanne muß er gefunden und vernichtet werden. Schafft man dies nicht, so fällt die Seele des Spielers ewigen Qualen anheim (O.-Ton Anleitung). Klingt ja eigentlich nicht schwierig, ist es auch nicht, jedenfalls nicht in der Theorie, die Praxis freilich sieht ganz anders aus. In den ersten zehn Leveln (die ersten zehn Inseln) dürfte man keine Schwierigkeiten haben, im Gegenteil, man könnte sogar auf die Idee kommen, ARCHIPELAGOS etwas langweilig zu finden. Aber nur am Anfang, das kann ich garantieren! Das Problem liegt nämlich darin, daß die Felsen durch eine feste Landbrücke mit dem Obelisken verbunden sein müssen, sonst können sie nicht zerstört werden. Die Inseln werden aber von Level zu Level größer (das ist meistens so, aber nicht immer!), und da es eben Inseln sind, sind sie zum Teil sehr zerklüftet. So gibt's jede Menge Sand und Wasseradern, die nicht als Verbindung gelten. Nicht zu vergessen auch die Landstriche, die durch das Blut verseucht oder infiziert sind. Zum Glück hat man aber die Macht, Land zu erschaffen. Klickt man eine Wasserfläche an, so wird Sand daraus. Aus Sand entsteht Land. Der Unterschied zwischen verseuchtem und infiziertem Land besteht darin, daß aus infiziertem Land freies Land wird, aus verseuchtem Land aber Sand entsteht. Doch die Fähigkeit zur Landerzeugung ist durch die zur Verfügung stehende Mental-Energie begrenzt. Die läßt sich aber dadurch auffrischen, daß man kleine Eier erledigt, die daraufhin genug Energie freigeben, um eine Landerschaffung vorzunehmen. Die Hauptenergiequelle sind aber die Felsen, sie frischen nach ihrer Zerstörung der Vorrat ganz erheblich auf. Aber immer schön aufpassen, daß man sich als Letztes einen Felsen aufhebt, der in der Nähe des Obelisken steht. Die späteren Inseln sind zum Teil so groß, da reicht die Zeit nicht aus, um zum Obelisken zurückzukommen. Glücklicherweise besteht aber die Möglichkeit, eine Landkarte zu betrachten. Dort ist einmal die gesamte Insel, zum anderen der Ausschnitt zu sehen, in dem man sich zur Zeit befindet. Dieser Ausschnitt ist jeweils so groß, wie das Sichtfeld des Spielers und wird in einer Vergrößerung dargestellt. Hier ist auch wunderbar zu sehen, welche Beschaffenheit das Land ringsherum hat.

So, dies waren die rein strategischen Gesichtspunkte, doch leider sind die nicht Alles. Es wäre ja sonst auch zu einfach. Ich schrieb ja schon, daß durch das Blut der „Alten" die Natur pervertierte. Sie ist nun ein Gegner des Spielers und trachtet ihm nach dem Leben und

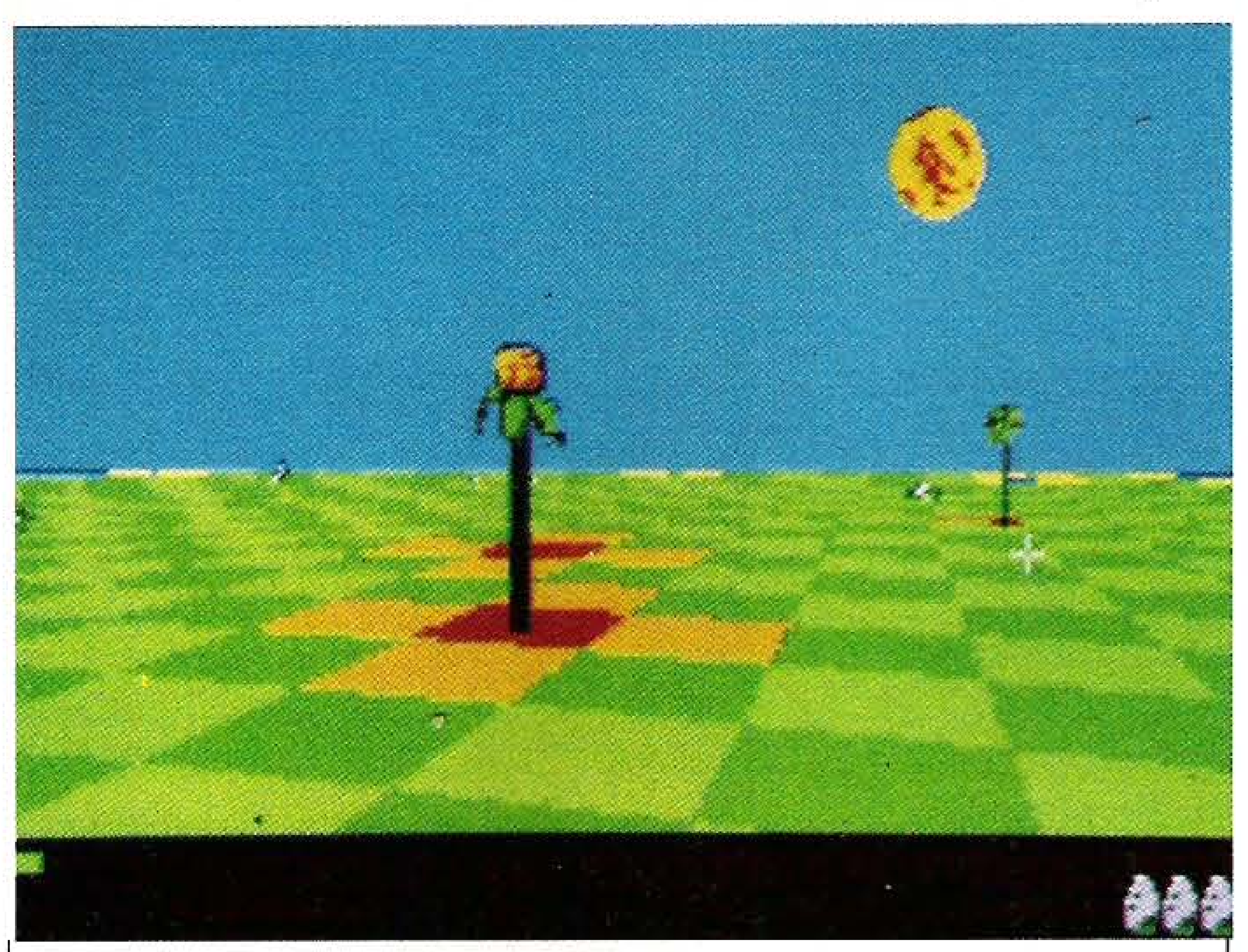


»LOGOTRON ist es mit ARCHIPELAGOS gelungen, ein erfrischend neues Spielkonzept zu entwickeln. Grafik, Sound und Spielidee, es stimmt einfach alles.«



... auf dem Atari ST oder ...

nach der Seele. Also, auf einem Sand- , Wasser- oder Blutfeld (egal, ob infiziert oder verseucht) ist das Anhalten tödlich. Zwar ist es gar nicht möglich, sich selbst auf solch ein Feld zu begeben, es existieren aber Lebensformen, die normales Land in eines dieser Felder umwandeln. Korkenzieherbäume



. . . auf PC (EGA), Archipelagos is great!

z.B. verseuchen eine sternförmiges Gebiet rings um sich herum mit Blut und bewegen sich auf den Spieler zu. Dann tauchen ab Level 13 Viecher auf, die Land in Sand umwandeln und Sand ganz einfach auffressen, so daß sich dort nur noch Wasser befindet. Diese Dinger sind aber mehr lästig als gefährlich, denn sie bewegen sich recht langsam. Ihr Nachteil ist aber ihre unangenehme Angewohnheit, gerade frisch aufgebaute Landbrücken zwischen Felsen und Obelisken wieder zu zerstören. Land erschafft man durch Drücken von Taste „F1“, „F2“ ruft die Karte auf, mit der Maus dreht man sich, und die linke Maustaste erfüllt gleich zwei Aufgaben: Klickt man ein leeres Landfeld an, dann bewegt man sich sehr schnell auf dieses Feld zu, befindet sich aber auf einem Feld ein Ei, ein Felsen oder gar der Obelisk, dann werden diese Dinge zerstört, natürlich nur unter der Voraussetzung, daß alle Regeln Beachtung fanden.

Das Ganze ist ein 3D-Spiel und erinnert vom Aufbau der Grafiken, zumindest der Landschaft, her an *Straglider II.* Leider sind die Bewegungen aber nicht ganz so flüssig. Trotzdem, es kommt ein richtiges Feeling für die Landschaft und die Entfernungen auf. Kunststück, da ja die Landschaft aus Karos besteht. Von der Geschwindigkeit sind die Amiga- und die ST-Fassung absolut identisch, beim IBM hängt es stark davon ab, welchen Rechner man benutzt. Bei einer 4MHz-CPU ist sie zum Gähnen langsam, bei 8MHz recht flott. Benutzt man aber eine Maschine mit einer 80286CPU, die mit mindestens 8MHz getaktet wird, dann geht voll der Punk ab, wie man so schön auf Neudeutsch sagt. In der Grafik ist die Amigaversion eindeutig die beste, da beim ST und beim IBM an einigen Stellen gespart wurde. So haben die Korkenzieherbäume nur beim Amiga einen richtigen Stamm, die beiden anderen Versionen stellen da nur einen schwarzen Balken dar.

Beim Sound gilt die Regel, „Jeder nach seinen Fähigkeiten“. ST und Amiga warten beide mit einer tollen Melodie auf, die auf dem Amiga naturgemäß besser klingt. Der IBM kann da natürlich nicht mithalten, so daß man hier das einzig Richtige tat, man verzichtete auf Musik und beschränkte sich auf Geräusche. Eine weise Entscheidung!

Nach einer anfänglichen Eingewöhnungsphase mit dem bereits genannten Effekt, daß man die ersten paar Level als langweilig empfindet, kam allmählich die Begeisterung, die auch noch für einige Zeit anhalten dürfte. Vor allem deshalb, weil es insgesamt 10000 (!) verschiedene Inseln gibt. In den ersten 100 Inseln ist jede fünfte als Grafik abgelegt, der Rest wird jedesmal neu berechnet. So schnell dürfte der Spielspaß also nicht nachlassen.

Ottfried Schmidt

Amiga/ST/IBM	
Grafik:	10/9/8
Sound:	10/9/6
Spielablauf:	10/10/9
Motivation:	9/9/9
Preis/Leistung:	8/8/8

SCHRECKLICH

Programm: Fright Night, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Microdeal, England, **Muster von:** Microdeal [7] / [21].

Lang genug hat es gedauert, nun ist es da. Endlich halte ich eine Testversion von **MICRODEAL's FRIGHT NIGHT** in Händen. Hat sich das Warten gelohnt? Beileibe nicht! Wären nicht die wirklich guten Grafiken und der passende Sound, so wäre mir nichts anderes als ein Verriß geblieben. So aber ist das Game mit viel Glück haarscharf am FLOP DES MONATS vorbeigeschrammt.

Die Story läßt sich an aller Kürze abhandeln. Der Spieler schlüpft in die Haut Draculas, in dessen Haus sich allerlei Vampirjäger herumtreiben. Diese kommen unserem guten „Säugling“ ebenso gelegen, wie sie für ihn unangenehm werden. Denn einerseits liefern sie frische Blutreserven, andererseits entziehen sie Dracula Energie, indem sie ihn mit Kruzifixen, Weihwasser und anderen aus entsprechenden Filmen bekannten Gegenständen bewerfen. Dazu gesellen sich Geister seiner Opfer, die Dracula ebenso ans Leder wollen, wie die Hände, die einfach so aus dem Boden hervorkommen. Aufgabe ist es nun, eine Woche zu überstehen, wobei in jeder Nacht verschieden viele Personen ausgesaugt werden müssen. Immer dann, wenn alle Angreifer vernichtet sind, spätestens aber vor dem Morgengrauen, begibt sich Dracula zurück in seine Gruft, um sich vor dem Sonnenlicht zu schützen. Am unteren Bildschirmrand werden die Energiereserve, die verbleibende Zeit und die Gefährlichkeit der Gegner angezeigt.

Ihr könnt Euch denken, daß das Geschehen sehr schnell zu Langeweile und Enttäuschung führt. Denn von Tag zu Tag (bzw. von Level zu Level) nimmt nur die Zahl der Angreifer zu, sonst ändert sich überhaupt nichts. Auch die wirklich guten Grafiken, die mit ihren vielen Details das Auge auf sich ziehen, ändern hieran auf Dauer nichts. Wenn auch die Figuren als riesige Sprites erscheinen, die an *Sword - Of - Sodan* - Ausmaße heranreichen, so sind sie doch sehr nachlässig animiert. Auch die Tatsache, daß Dracula zu nichts weiterem imstande ist als zum Laufen, Springen und Ducken und daß selbst das Blutsaugen automatisch erfolgt, bereichert das Spiel nicht unbedingt.

So bleiben alles in allem zwei Dinge festzuhalten: Einmal nämlich, daß FRIGHT NIGHT die geschürten Erwartungen nicht erfüllen kann; zum anderen, daß man lieber zu *Ubi Soft's Night Hunter* greifen sollte, wenn man auf ein Vampirspiel aus ist.

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	2
Motivation	3
Preis/Leistung	3



Husch, husch – zurück ins Grüftchen.

Terrorwelle rollt



Foto: C-64

Programm: Mayday Squad, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, C-64, **Preis:** Amiga/ST/PC ca. 60 Mark; C-64 ca. 45 Mark (Disk.), ca. 32 Mark (Kass.), **Hersteller:** Tynesoft, England, **Muster von:** Tynesoft.

Eine ganz harte Gangart schlägt das englische Softwarehaus **TYNESOFT** mit seinem neuen Programm **MAYDAY SQUAD** an, das ich mir auf dem Amiga für Euch angeschaut habe. Einmal mehr geht der Spieler auf Terroristenjagd, ganz im Stile von *Hostages* und ähnlichem, wobei MAYDAY SQUAD genanntem Produkt und seinen Artgenossen in puncto Härte in nichts nachsteht.

Die Terroristen haben sich in ein Gebäude geflüchtet und es zu ihrem Hauptquartier gemacht. Nun gilt es also, das Nest auszuheben, wozu drei Personen zur Verfügung stehen. Diese sind der Commander, der den Einsatz leitet, der Nachrichten-Offizier (ein fesches Mädel übrigens) und ein Waffenexperte. Zu Beginn des Spiels hat man einen begrenzten Vorrat an Munition: Patronen für die Maschinengewehre sowie verschiedene Sprengstoffe. Jede der drei Personen hat ihre individuellen Stärken und dementsprechend auch Aufgaben. In einem Icon-Menü am rechten Bildschirmrand kann man sie nun je nach Situation zum Einsatz bringen.

Vorausschicken möchte ich, daß man MAYDAY SQUAD unbedingt mit der Maus spielen sollte; eine Joystick-Kontrolle ist viel zu langsam und wird deshalb den Spieler so manches Leben kosten. Nun sucht man also die Räume und Korridore des Gebäudes nach den Terroristen ab, aber auch nach neuer Munition, deren Vorrat nämlich sehr schnell aufgebraucht ist. Hiermit hatte ich einige Probleme, denn Munition zu finden, gestaltet sich doch recht schwierig. Was Wunder also, daß ich ein ums andere Mal das Zeitliche segnete, da meine „Ammo" sehr schnell aufgebraucht war und ich den angreifenden Terroristen wehrlos gegenüberstand.

Manche der Türen sind bereits offen, so daß die Räume betreten werden können; andere kann man selbst öffnen („pick lock" im Kommunikations-Menü anwählen). Bei vielen der Eingänge hilft jedoch nur noch Beschuß oder gar der Einsatz von Granaten. Auch dies wirkt sich natürlich rasch auf die ohnehin schon schmalen Munitionsvorräte aus. Was die Grafik des Spiels anbelangt, hat TYNESOFT eher auf Sparflamme gekocht. Nicht schlecht, aber auch nicht gerade umwerfend detailreich – diese Kurzbeurteilung dürfte wohl den Nagel auf den Kopf treffen. Als Entschädigung für sein unrühmliches Ende bekommt der Spieler dann jedoch eine Friedhofsszene zu sehen, drei Grabsteine, in die die Namen seiner Streiter eingemeißelt sind. Besonders die goldene Plakette, welche die letzte Ruhestätte schmückt, haben die Grafiker sehr schön hinbekommen. Es folgt – auch dies ist *Hostages* nicht ganz unähnlich – die Titelseite einer Tageszeitung (Daily Blah), in der über die fehlgeschlagene Aktion berichtet wird. Mein Gesamteindruck: MAYDAY SQUAD hätte sicher noch vor einem dreiviertel Jahr gute Chancen gehabt. Aufgrund seiner (zufälligen?) Ähnlichkeit mit bereits angesprochenem *Hostages* wird zumindest auf das Programm getrost verzichten können, wer das *Infogrames*-Produkt bereits sein Eigen nennt.

Bernd Zimmermann

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

SOFTWARE-MIX

Programm: Terra Fighter, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 15 DM (Kass.), ca. 20 DM (Disk.), **Hersteller:** Zeppelin Games, **Muster von:** Kingsoft.

Man nehme die Idee, ein Ballerspiel zu schreiben, und etliche Einfälle von bereits vorhandenen Produkten dieses Genres, mixe alles gründlich miteinander – und fertig ist ein „neues" Ballerspiel. In diesem Fall trägt es den Namen **TERRA FIGHTER**. Die Programme, bei denen Anleihen gemacht wurden, tragen so bekannte Namen wie *Uridium*, *Wizball*, *Sidewize*, *Nemesis* und *Lightforce*, gehören also zu einem illusteren Kreis ehemaliger Top-Spiele.

Das Spiel ist gar nicht mal schlecht, doch es ist schon erstaunlich, wie kaltblütig hier Ideendiebstahl begangen wurde. In Stage 1 sieht alles aus wie in *Uridium*, Stage 2 erinnert fatal an *Sidewize*, der dickste Hund ist aber der übergroße Gegner aus Stage 3. Die Programmierer haben sich noch nicht einmal die Arbeit gemacht, an ihm irgendwelche Änderungen vorzunehmen. So wirkt dieser Teil dann auch so als sei dieser Gegner aus dem Spiel *Nemesis* entflohen, da es ihm dort zu heiß wurde (was kein Wunder ist, da Uli und ich wahre Meister bei *Nemesis* sind, hüstel).

Die Geräusche des Spiels klingen exakt wie die aus *Wizball*, und der vierte Stage erinnert von den Grafiken her sofort an *Lightforce*, obwohl hier nicht vertikal, sondern horizontal gescrollt wird.

Nach einer endlosen Ladezeremonie gelangt man in eine Sequenz, in der in Form eines Filmvorspanns die Story erzählt wird. Danach wird nochmals eine Ewigkeit lang geladen, und man sieht endlich das Titelbild, welches mich sofort an einen Demo-Maker oder an *S.E.U.C.K* erinnerte. Hier bekommen dann auch endlich die Ohren etwas geboten: Nämlich den Titelsound. So alle zwei Minuten ändert sich mal 'ne Kleinigkeit an der Musik, was dazu führt, daß wohl niemand sich dieses „Stück" bis zum Ende anhören wird (ich hab's getan – aber ich werde es nicht nochmal tun).

Okay, ich starte also das Spiel. Aus der Anleitung konnte ich entnehmen, daß man Reaktoren zerstören muß, die durch ein blinkendes „N" (N wie Reaktor??!??) gekennzeichnet sind. Gut, es scrollt also eine Landschaft horizontal über den Bildschirm, was in beiden Richtungen möglich ist. Angreifer kommen auf ziemlich dusselige Art und Weise auf mich zu, einige Hindernisse sollte man nicht berühren, das war's, mehr passiert nicht. Im Prinzip passierte ja bei *Uridium* auch nicht mehr – es kommt eben darauf an, wie so etwas umgesetzt wird. Übrigens, Stage 4 ist spielerisch mit Stage 1 identisch, hat aber eine wesentlich bessere Grafik und ist auch viel schwieriger. Da sind die Programmierer schon ein ganzes Stück näher an das Vorbild herangekommen. Nicht zuletzt auch deswegen, weil die Angreifer hier in interessanteren Formationen über den Screen düsen.

In Stage 2 scrollen nur ein paar Sterne, und Angreifer kommen in Wellen auf das Spielersprite zu, das diesmal nur in eine Richtung fliegt (Übrigens, ein Appell an alle Programmierer: Bitte keine Sinus-Funktionen mehr, habt Gnade mit einem armen Tester, der so etwas schon zum elftausenddreihundertzweiundzwanzigstenmal gesehen hat!). Durch das Abschiessen von kompletten Angriffswellen werden Gegenstände erzeugt, die man zum Teil aufsammeln sollte, bis auf den Totenkopf, der die Hälfte der vorhandenen Energie abzieht. Es gibt Bonuspunkte und Zusatzenergie, Extrawaffen gibt es nicht. Es ist ja auch nicht sehr wahrscheinlich, daß ein Gegner, den ich mitten im Weltraum in die ewigen Jagdgründe schicke, so freundlich ist, irgendwelche Waffen und Ausrüstungen für mich zurückzulassen.

Stage 3 ist sehr einfach. Nur den Endgegner (der ja aussieht wie bei *Nemesis*) erledigen, und schon geht's weiter. Ein Tip: Einfach in der Mitte bleiben und ballern, was das Zeug hält. Lassen wir es dabei bewenden und schreiten nunmehr zur Bewertung. Insgesammt ist TERRA FIGHTER nicht übel, obwohl eben viel abgeguckt wurde und einige Level etwas öde sind. Den Sound sollte man vergessen, die Qualität der Grafiken schwankt zwischen absolut mies und super. Ein Kaufargument, das nicht so einfach anzufechten ist, ist der Preis, der mit ca. 20 DM ja recht günstig ist.

Ottfried Schmidt

Grafik:	8
Sound:	3
Motivation:	6
Spielablauf:	6
Preis/Leistung:	7



Foto: C-64

Mässig



Antiquiert . . . *Foto: C-64*

Programm: Zeppelin Master Blaster, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 15 DM (Kass.), ca. 20 DM (Disk.), **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Muster von:** Kingsoft.

Wir leben im Jahr 1989, das Zeitalter der Joysticks, Joypads, Joycards, Mäuse und Trackballs hat längst begonnen – doch womit wird **ZEPPELIN MASTER BLASTER** gesteuert? Mit der Tastatur! Diese ursprünglichste aller Steuermethoden wähnte ich längst in den hintersten Winkel der Geschichte verbannt. Haben Sie schon mal versucht, ein Spiel, in dem sieben Tasten zur Steuerung benötigt werden, zu kontrollieren? Nein? Dann versuchen Sie's erst gar nicht, es macht keinen Spaß!

MASTER BLASTER ist ein ziemlich billiger Abklatsch des Spielhallen-Automaten *Blasteroids*. Die Grafiken sind allesamt mies, die Animation besch... Der Sound ist noch mit das Beste am Programm, obwohl die Titelmelodie bestenfalls als Schlaflied zu gebrauchen ist. Wenigstens hat man hier versucht, sich Mühe zu geben, und einige digitalisierte Instrumente verwendet. Besonders die Lademusik besteht zum größten Teil daraus. Natürlich meine ich mit Lademusik nicht, daß etwa gleichzeitig das Spiel geladen wird.

Für alle die, die *Blasteroids* nicht kennen, sei gesagt, daß auch *Blasteroids* nur eine Neuauflage eines noch älteren Spiels ist, nämlich *Asteroids*, den Spectrum-Usern auch unter dem Titel *Meteor Storm* bekannt – erschienen 1982!

Es geht darum, den Weltraum zwischen Merkur und Pluto von gefährlichen Asteroiden zu befreien. Dann schwirren noch ein paar Außerirdische rum, die sich scheinbar in diese Felsbrocken verliebt haben, versuchen sie doch, deren Beseitigung mit allen Mitteln zu verhindern. Leider kennen diese Typen nur ein Mittel – Bumm! Um diesen gefährlichen Auftrag (gefährlich, da man eventuell beim Spielen an Langeweile stirbt) zu erledigen, bedient sich der Spieler eines Raumschiffs, das mit Smart-Bombs, Shields und Hyperspace-Antrieb ausgerüstet ist. Die Bordkanone gehört zum normalen Inventar. Mittels der Tasten läßt sich das Schiffchen drehen, beschleunigen und wegbeamen. Die Asteroiden schwirren durch die Gegend und dürfen das Schiff nicht berühren. Hat man endlich drei Screens gesäubert, folgt eine Szene, in der an eine Raumstation angedockt werden kann (und muß). Ist auch dies erfolgreich überstanden, so geht's unverzüglich in den nächsten Level, oder vielmehr, man steuert den nächsten Planeten an.

Los geht es mit dem Spielgeschehen in der Nähe von Pluto, der ja bekanntlich der äußerste Planet unseres Sonnensystems ist. Insgesamt sind es 36 Level, die überwunden sein wollen, na dann Prost. Spätestens nach Level 4 verliert man die Lust am Spiel. Auch technisch ist die Umsetzung nicht gerade gelungen. Das Raumschiff dreht sich viel zu langsam, die Kollisionsabfrage ist ungenau. In unserer Version ließ sich nicht mal die Steuerung umdefinieren, obwohl laut Titelbild diese Möglichkeit besteht. Lassen wir's dabei bewenden. Wer auf Weltraumspiele steht, könnte ja normalerweise in die Versuchung kommen, MASTER BLASTER zu kaufen, er sei gewarnt! Selbst die paar Mark, die es kostet, sind rausgeworfenes Geld.

Ottfried Schmidt

Grafik:	3
Sound:	6
Motivation:	3
Spielablauf:	3
Preis/Leistung:	4

Ganz klar zu teuer!

Programm: The Muncher, **System:** C-64 (Disk), **Preis:** Ca. 50 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Muster von:** Ariolasoft, 15.

Vielleicht erinnern Sie sich noch an die Promotion-Aktion, die **GREMLIN** anläßlich der PC-Show im vergangenen Jahr gestartet hat, dieses Sponsorship von diesem Kaubonbon-Hersteller der Marke CHEWITS. Daß CHEWITS nur 10 Pence kosten, und daß der „Muncher" auch CHEWITS ißt, das erfährt der Werbeempfängliche im Titelbild. So, jetzt haben wir den Markennamen ganz groß gedruckt (dreimal), und der Kaubonbon-Hersteller hat sein Ziel erreicht, jetzt können wir daran gehen, etwas auseinanderzupflücken. Einerseits die japanischen Häuser, andererseits das Game an sich.



„The Muncher" oder „Rampage"? (C-64)

THE MUNCHER, auf gut hochdeutsch etwa „der Mampfer" ist nämlich im Prinzip nichts anderes als *RAMPAGE*. Man steuert ein, zugegeben, großes Monstersprite, das, je nachdem, ob es sich auf dem Boden der Tatsachen oder an irgendwelchen Hauswänden befindet, per Joystickbewegung die verschiedensten Zerstörungen verursacht. Will heißen: Muncher macht alles kaputt und frißt Leute auf. Das Ganze spielt im modernen Japan mit Hubschraubern, Hochhäusern und auf der Straße herumlaufenden bewaffneten und unbewaffneten Figuren, die quieken, wenn man sie auffrißt. Grafisch bietet THE MUNCHER bis auf das schon erwähnte, große Godzilla-Sprite eigentlich nichts Neues, die Titel-Melodie hört sich weder fernöstlich noch sonstwie an und hätte auf dem C-64 wohl 'ne Ecke besser ausfallen können. Nächster Kritikpunkt ist die Steuerung des Munchers, die zwar sehr vielfältig, deswegen aber auch irgendwie verwirrend gestaltet wurde. Da gibt es für fast jede Joystickbewegung eine Aktion, jeweils mit und ohne Feuerknopf, jeweils am Haus oder auf dem Boden. Will heißen: Der Kerl macht etwas anderes, wenn er an einem Haus hängt, und man drückt Feuerknopf und Joystickhebel nach links, als wenn er auf dem Boden steht, und man drückt Feuerknopf und Joystickhebel nach links. Die wichtigsten Joystickrichtungen sind also jeweils mit vier Aktionen belegt. Im Prinzip zwar eine gute Idee, der Spielbarkeit ist das Ganze aber leider nicht sehr zuträglich.

Apropos Spielbarkeit: Ich würde in jedem Falle *Rampage* dem MUNCHER vorziehen, weil das Spiel flüssiger ist. Der MUNCHER ist einfach zu lahm. Noch dazu kommt, daß die Highscoreliste weder speicherbar ist, noch irgendwie ansprechend gestaltet wurde. O.K., an einer primitiven Highscoreliste hängt nicht der ganze Spielspaß, und auch an den relativ langsamen Spielablauf kann man sich gewöhnen. Man sollte übrigens auch keine Skrupel haben, Frauen samt Kinderwagen aufzufressen. Die quieken übrigens genauso, wie die Männer mit den Gewehren. Ganz sicher aber steht fest, daß THE MUNCHER zu teuer ist. 50 DM für die Disk erscheint mir bei weitem zu hoch gegriffen. Wo sind eigentlich da die Mäuse geblieben, mit denen CHEWITS das Spiel gesponsert hat? Wenn Werbung im Spiel bedeutet, daß dieses teurer wird, dann können wir – glaube ich – auf beides verzichten. Und wenn die Qualität der Kaubonbons genauso ist wie das Spiel, dann darf sich Gremlin gern allein die Zähne daran ausbeißen. Mahlzeit!

Martina Strack

Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	6
Motivation	3
Preis/Leistung	3

Backlash für Arme

Programm: Voyager, **System:** Atari ST – nur Farbe – (angeschaut), Amiga 500 und 1000, Commodore 64, **Preis:** Ca. 75 Mark (ST), ca. 85 Mark (Amiga); etwa 35 Mark (C-64-Kass.) und etwa 50 Mark (64er-Disc.), **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** 18.

Als 1977 VOYAGER II mit einigen Erden-Materialien (Beatles-Songs, Beethoven-Stuff auf haltbarer LP sowie einer Platte mit der Darstellung von Männlein und Weiblein) in unser Sonnensystem entlassen wurde, sorgte der Start des Satelliten für Schlagzeilen in den Gazetten. Zwischendurch herrschte Ruhe, das Ding ward vergessen. Als dann ca. 1983 die ersten „stunning graphics" (Neudeutsch: Irre Bilder) live from Saturn geliefert wurden, gab's erneut was zu berichten. Dann machte er sich auf den Weg zum Neptun. Wieder ward er vergessen. Nur **OCEAN** erinnerte sich dieser Tage wieder an ihn und bastelte einen *Bakklash*-Ableger „für Arme". Dieses Teil nannte man **VOYAGER** und schickte ihn auf eine kürzere Reise – nach Westeuropa. Hier nun angekommen, zeigte er in Nordhessen die nächsten seiner „stunning graphics", die wirklich gut sind, aber dem Spielverlauf keine wesentliche Verbesserung geben...

Der Titelsound und die darauf folgenden Vektorgrafik-Bilder sind wirklich fantastisch. Aber: Das hat man schon bei manch anderem Programm (z.B. *Starglider, Starglider II, Tau Ceti* oder eben *Backlash* von *Novagen*) schon mal gesehen. Das Einzige, was man zu besagtem *Bakklash* addiert hat, sind ein Koordinaten-Fadenkreuz und einen etwas anderen Scanner. Zu ballern gibt's reichlich, deshalb schickte man laut Anleitung den bekannten Astronauten Luka Snayles, vermutlich mit VOYAGER III auf die Reise zu den zehn Monden des Saturns. Bon „Voyage"r!

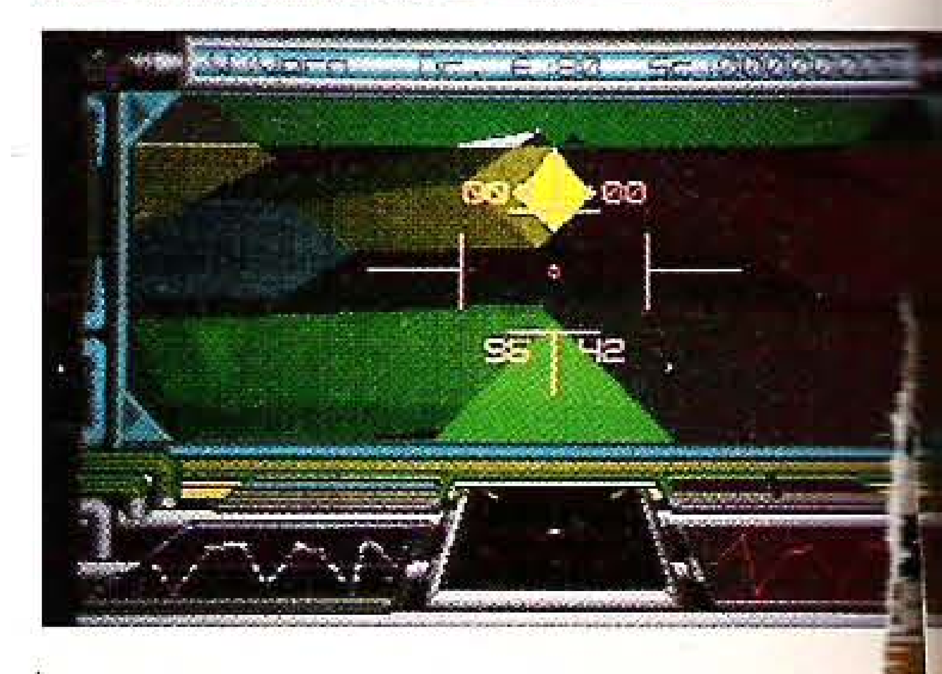
Eine Rowdy-Truppe, namens Rodix, hat es sich zum Ziel gesetzt, mit Maus und Mann die Erde zu besuchen und dabei gleich ganze Arbeit in Sachen Vernichtung zu leisten. Bevor der Erstschlag erfolgt, woher die Erdenbewohner das auch wissen mögen, reagiert Mr. President und schickt Euch User in die „Schlacht um Saturn".

So rasen wir mit unserem Modernen Super-Panzer oder Raumgleiter (zwei Modi möglich) auf der Planetenoberfläche einer der Saturn-Monde umher, um die insgesamt 80 feindlichen Raumschiffe pro Mond zu orten und abzuschießen. Hat man das hinter sich, gelangt man zum nächsten Level, sprich: Mond.

Im Cockpit befindet sich ein Bordcomputer, der die wichtigsten Status-Anzeigen in Form von Daten liefert. Auf dem Weg durch die Schlacht können Energie-Sonden aufgefangen werden, die Eure Bewaffnung in irgendeiner Weise immer etwas verbessert. Es gibt auch einen sogenannten „Konverter" darunter, der Euch dann eine Umschalt-Möglichkeit zwischen Panzer und Gleiter ermöglicht. Auch einige Köder, hier „Decoys" genannt, sind wertvoll bei Eurer Mission. Sie lenken das Feindfeuer für einige Zeit auf sich; können aber nur einmal eingesetzt werden. Also, sparsam mit den Dingern umgehen! Ansonsten müßt Ihr Euch noch ein bißchen an den im Programm mitgelieferten Schnick-Schnack gewöhnen – dann seid Ihr perfekte Kämpfer...

Wie bereits erwähnt, ist VOYAGER in meinen Testeraugen ein aufgemotztes Remake von alten (klassischen) Programmen, wobei die Spielbarkeit eines *Starglider* oder *Backlash* wesentlich besser, weil – im letzteren Fall – einfacher ist. Zuviel des Guten kann auch mal in die Hose gehen. OCEAN darf auch mal einen Ausrutscher haben; jetzt ist er da – mit VOYAGER! Für alle, die mich eines Besseren belehren möchten: Die Redaktionsadresse steht im Impressum... *Manfred Kleimann*

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Beileibe nichts Neues! (ST)



LETZTE GEFECHT

★

Programm: Last Duel, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 65 DM **Hersteller:** GO!, **Muster von:** Computerstudio Schlichting, Berlin.

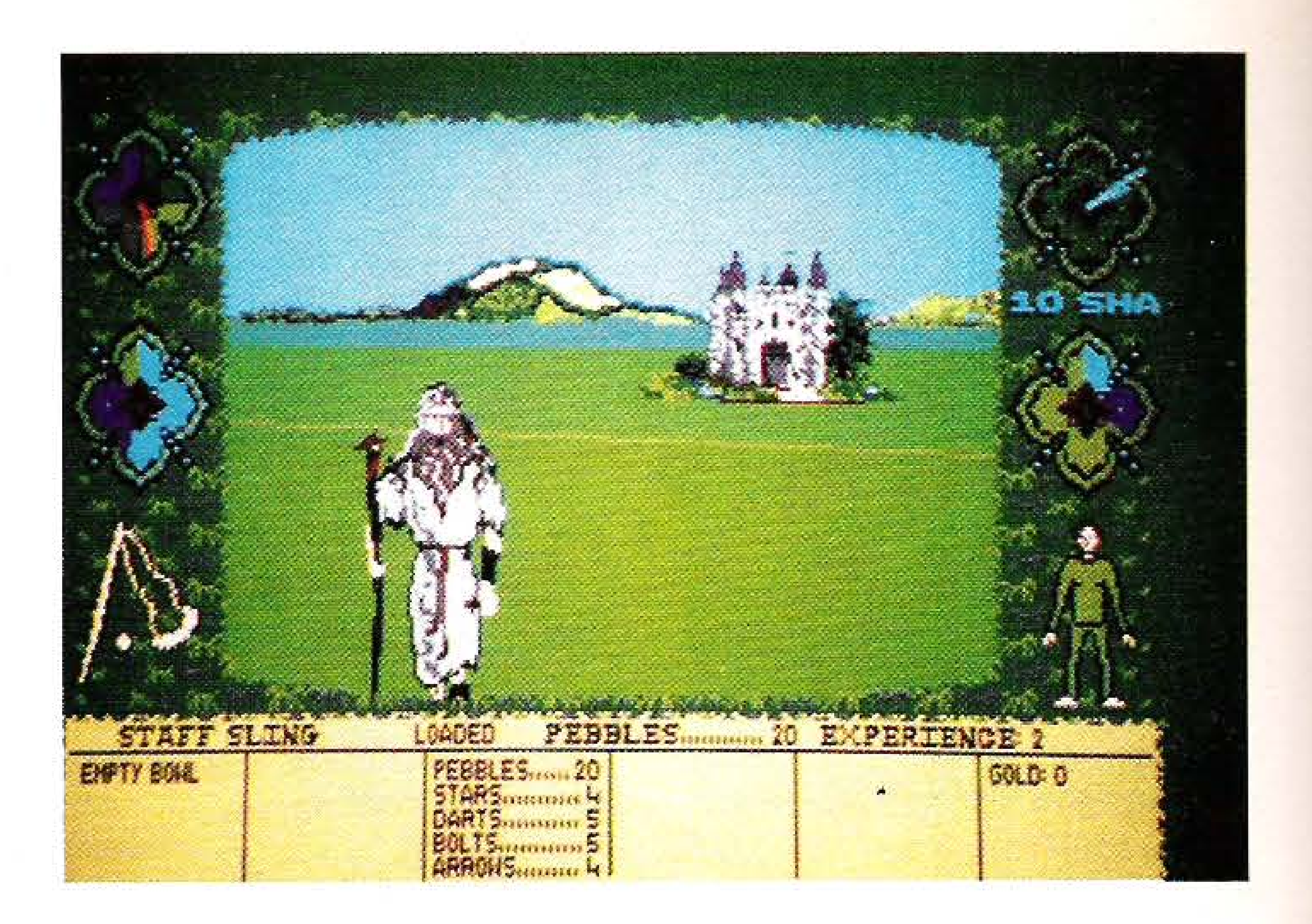
Die wunderschöne Prinzessin Sheeta ist entführt worden. Schuld an dieser Miesere ist der Stamm der Bacula. Der hat nämlich dreisterweise den Doppelplaneten MU überfallen und die Prinzessin geraubt. Tja, und was braucht man in solch einer brenzligen Situation? Richtig, tapfere und mutige Helden sind gefragt, um die holde Maid aus den Händen der finsteren Gestalten zu befreien.
Soweit also die ermüdende Story zu **LAST DUEL**, der aktuellen Spielhallenumsetzung des Automatengiganten *Capcom*, für die das englische Label **GO!** verantwortlich zeichnet. Wie man an der billigen Rahmenhandlung wohl schon erkennen kann, handelt es sich um ein Ballerspiel der unteren Mittelklasse. Der Spieler steuert einen flotten Flitzer (mit Neutronenantrieb), mit dem es unter anderem auch möglich ist, lange Distanzen zu fliegen. Allerdings reicht der Antrieb nur für relativ kurze Sprünge aus.
Die Spielfläche von LAST DUEL scrollt vertikal, es sind dabei immer nur etwa 80 Prozent auf dem Bildschirm zu sehen. Bewegt sich nun der Spieler am linken oder rechten Rand, so wird dementsprechend noch horizontal gescrollt. Neben allerlei fliegenden Gegnern stellen sich auch Bodengeschütze und Minen dem Fahrzeug in den Weg. Diese müssen durch gezielte Laserschüsse vernichtet werden. Zusätzliche Feuerkraft, wie z.B. einen zweistrahligen Laser, erhält man, wenn man die zahlreich herumfliegenden Icons berührt. Verliert man eines der sechs Fahrzeuge, so sind auch alle der vorher ergatterten Extrawaffen verloren. Weitere Schwierigkeiten bereiten die Löcher in der Planetenoberfläche. Sie müssen geschickt übersprungen werden. Am Ende jedes Levels erwartet den Spieler eine Formation von Supermonstern, deren Zerstörung nur durch Mehrfachtreffer erreicht werden kann.

Fazit: Das größte Manko an LAST DUEL ist wohl, daß einige schwerwiegende Programmierfehler während der Testphase nicht beseitigt wurden. So ist es beispielsweise möglich, daß man sich gerade in einer Nische befindet, die Spielfläche weiterscrollt und das Fahrzeug einfach explodiert, wenn es den unteren Bildschirmrand erreicht. Außerdem setzt das Programm das Sprite manchmal mitten in der Hintergrundgrafik ab, so daß man ohne eigenes Verschulden alle Leben verliert, weil das Raumschiff durch die Kollision mit dem Hintergrund ständig explodiert. Das kann vor allem in den höheren Levels zu krampfartigen Wutausbrüchen führen. Die Grafik ist alles in allem noch durchschnittlich und kann teilweise durchaus überzeugen, obwohl bei zuvielen Sprites auf dem Bildschirm das Ganze arg ruckelt. Auch das Scrolling ist relativ sauber. Allerdings verlangsamt sich der Spielablauf bei zunehmender Anzahl von Sprites spürbar. Lediglich der Sound kann voll überzeugen. Die Melodie ist mehrstimmig und die Ausnutzung des schwachen ST-Soundchips beachtenswert. Insgesamt also ein hektisches und schwer spielbares Ballerspiel, daß wohl nur bei den wirklich hartgesottenen Fans des Shoot'em up eine Chance haben wird.
muhs

Grafik	8
Sound	10
Spielablauf	5
Motivation	5
Preis/Leistung	5



Ein innovativer Spielaufbau, eine brilliante 3D-Grafik, die zudem extrem schnell und sauber ist, knifflige Probleme – in wenigen Monaten schon könnten viele Actionadventure-Fans mit solchen oder ähnlichen Schlagworten über ein Game sprechen, das auf mich einen wirklich bestechenden Eindruck gemacht hat. SLEEPING GODS LIE vom englischen Hersteller EMPIRE fällt wirklich aus dem Rahmen. So einfach zu handhaben, aber gleichzeitig so schwer zu lösen waren Actionadventures noch nie. Gleich vorweg: Die treffendste Bezeichnung für die uns vorliegende Version wäre sicherlich „halbfertige Vorabversion". Allein daran läßt sich erkennen, daß es bei SLEEPING GODS LIE noch äußerst viel zu tun gibt. So müssen noch fünf der geplanten acht Levels komplett programmiert werden. Desweiteren fehlt jegliche Soundunterstützung (von einigen Lauten abgesehen) sowie das Titelbild. Aber allein dieser halbfertige „Rohling" ist schon aussagekräftig genug, um über das spätere „Aussehen" Auskunft geben zu können.



Im Blickpunkt

SLEEPING GODS LIE

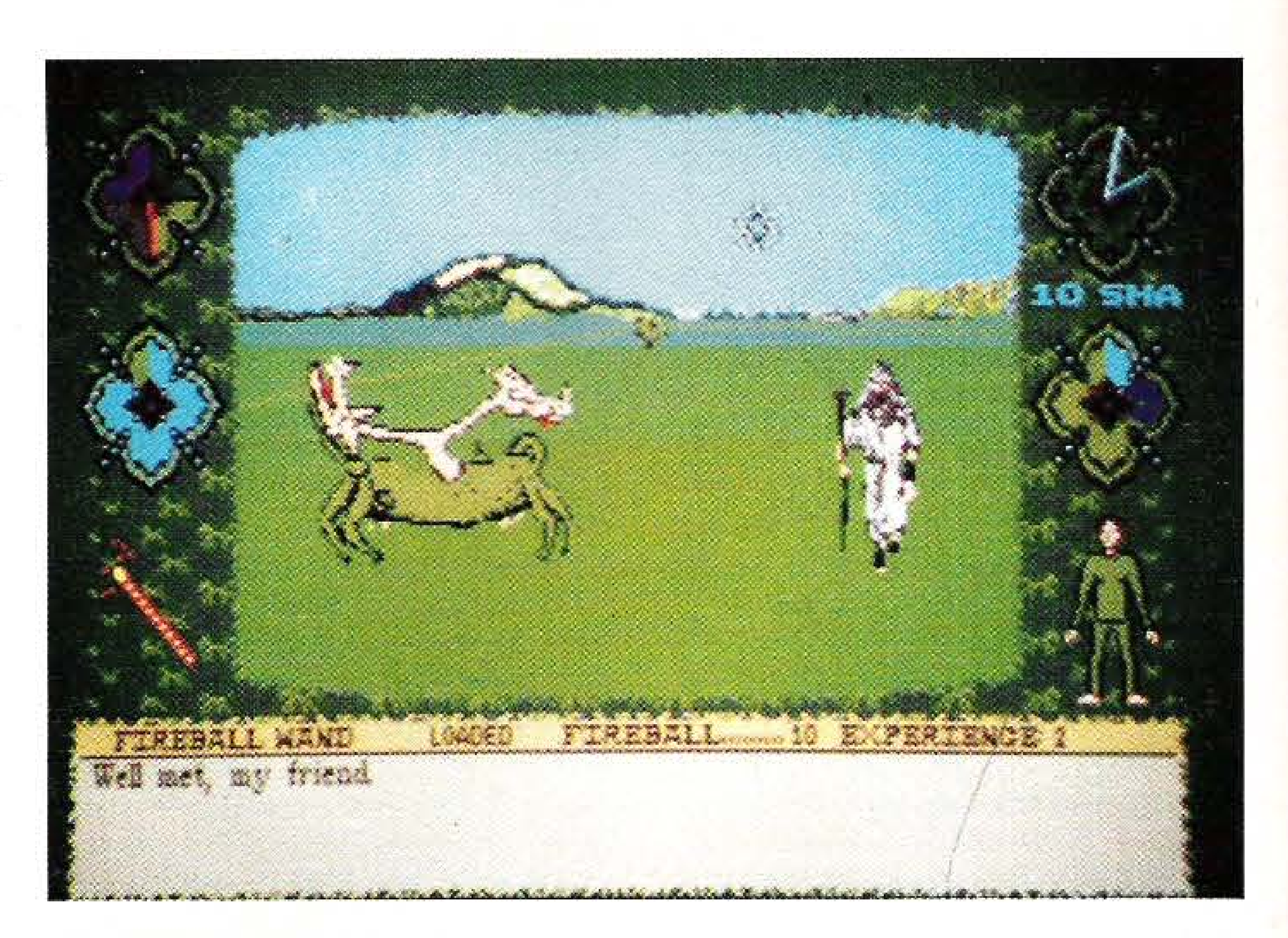
Adventure en masse – im 3D-Look

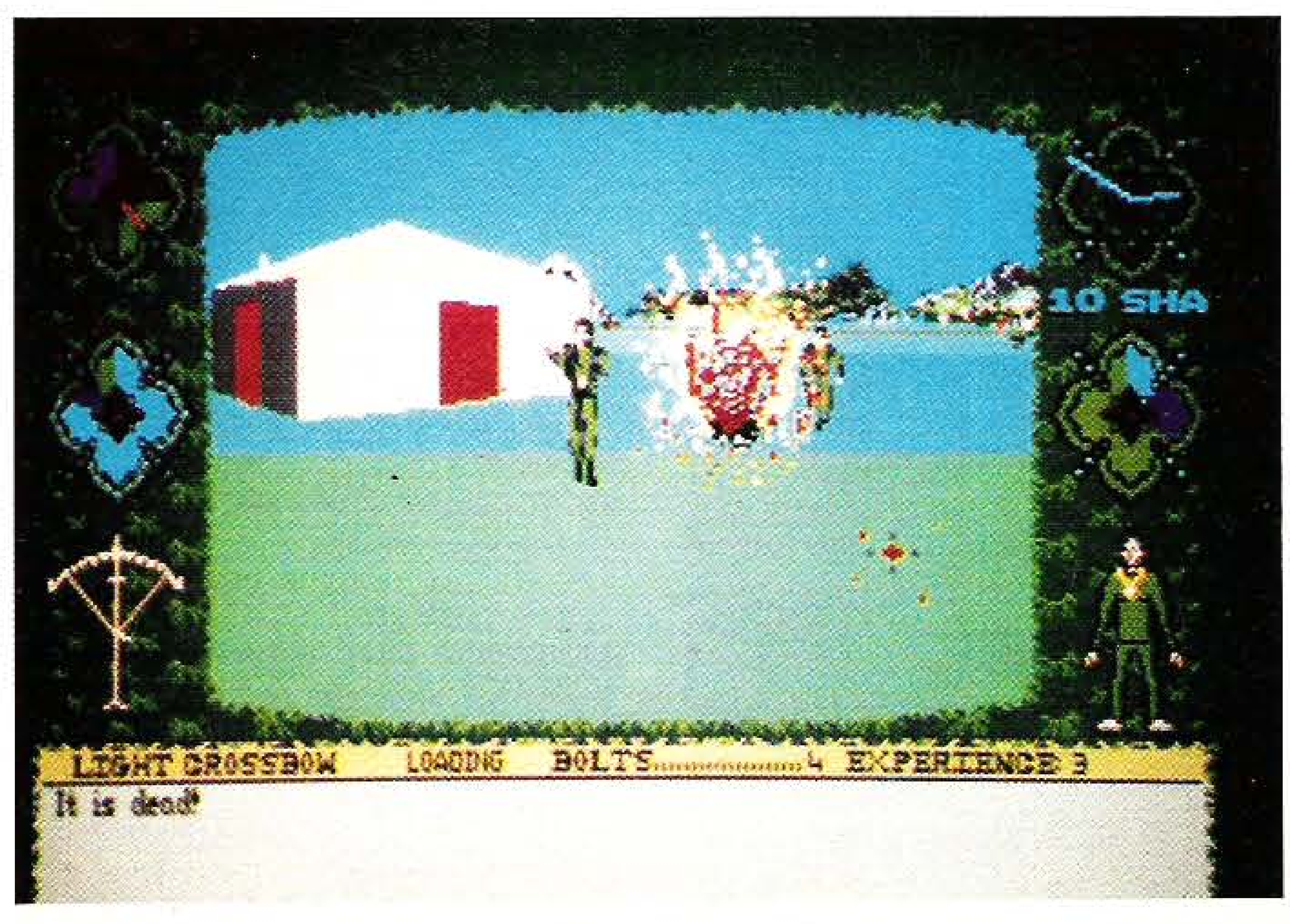
Die Story versetzt den Spieler in eine der zahllosen Fantasy-Welten mit dem klangvollen Namen Tessera. Nach unzähligen Jahren, in denen der Friede das Land regierte, etablierte sich ein Schrekkensregime, angeführt von dem skrupellosen und böshaften Zauberer Archmage. Dieser kam in Besitz der alleinigen Macht, indem er sich der alten Götter entledigte, die früheren Garanten für Glück und persönliche Freude. Die einzige verbliebene Hoffnung liegt in dem letzten, noch existierenden Gott, der aber zu allem Übel in einem weit entfernten „Eisgrab" etwas unterkühlt liegt.

Der Spieler schlüpft wieder einmal in die Rolle des unerschrockenen Abenteueres, dem es vorbehalten bleibt, Tessera aus den Klauen des bösen Magiers zu entreißen.

Der lange Weg zu dem tiefgefrorenen Gott wird den Spieler durch acht Königreiche führen (zum jetzigen Zeitpunkt ist nach dem dritten Schluß). Die Landschaftszonen erweisen sich als äußerst verschiedenartig. So reicht die Palette von Einöden und Wüsten über fruchtbare Landstriche, Gebirgszonen und Wälder bis zu Katakomben und Tunneln. Desweiteren trifft der Adventurer während des Spieles auf zahlreiche Charaktere, gute wie bösartige, die allesamt interaktiv agieren, so daß sich ständig neue Situationen ergeben. Manchmal passiert es, daß der Spieler von ganzen Räuberbanden überfallen wird, während es ebenso vorkommt, daß er längere Zeit auf niemanden trifft. Und all Features laufen in Echtzeit ab, womit das Geschehen einen extrem realistischen Anstrich erhält.

Ich möchte aber nicht all zu sehr ins Schwärmen geraten, besonders nicht über Dinge, die noch nicht vollkommen ausgefeilt und programmiert wurden. Wenden wir uns lieber der technischen Seite zu, über die es wesentlich mehr zu berichten gibt, denn in diesen Belangen ist die Vorabverion von der entgültigen nicht all zu weit entfernt. Anfangen möchte ich hier mit der Steuerung, gibt es doch über diese nicht viel zu berichten. Joystick, Mouse sowie Tastatur können zur Bewegung der eigenen Figur herhalten, und das war schon alles. Den Rest nämlich vollführt die Spielfigur eigenständig, d.h.: Gegenstände werden aufgenommen, indem man die eigene Figur über diese bewegt, die restlichen Aktionen, die zum Lösen des Adventures vonnöten sind, werden allesamt automatisch ausgeführt. Lediglich im Kampf kann man sich mittels der Spacetaste bzw. der Buttons zur Wehr setzen. Empfeh-









Nichts ist umsonst auf dieser Welt . . . *Fotos (4): ST*

lenswert (ich fand es jedenfalls einigermaßen praktisch) ist eine Art kombinierte Steuerung, nämlich Maus und Tastatur. Damit läßt sich auf einfache Weise das zur Steuerung und zum Zielen notwendige Fadenkreuz (gerade wenn man sich bewegt) in der Mitte des Screens halten, was im Kampf unbedingt notwendig ist.
Hiermit stecken wir auch schon mitten im grafischen Aufbau von **SLEEPING GODS LIE**. Den größten Teil des Screens nimmt die Darstellung der Umgebung dar, aber darüber werde ich gleich noch einige Worte verlieren. Um dieses Fenster herum sind einige Anzeigen angeordnet, wie z.B. eine Windrose, eine Uhr, eine Kraftanzeige des Gegners und der eigenen Person sowie eine Auflistung der mitgeführten Gegenstände, Waffen etc. Das beherrschende Element dieses Spieles ist ohne Zweifel die Grafik, und hier spreche ich vor allem von dem „größten Teil des Screens". Dort verbirgt sich nämlich eine Darstellung der Umgebung in 3-D. Die Programmierer haben die Perspektive des Spielers gewählt und diese fantastisch umgesetzt, so daß die ganze Chose sehr naturalistisch wirkt. Dies liegt auch daran, daß die gesamte Landschaft mit den Bewegungen der Spielerfigur perspektivisch und vor allem butterweich gescrollt wird. So werden Gegenstände, in deren Richtung man sich bewegt, sauber gezoomt. Ebenso ist auch nicht möglich, durch hervorstehende Örtlichkeiten (Bäume, Stühle) hindurchzulaufen, wie das ja bei anderen Spielen dieses Genres der Fall war. Besonders gut gefallen hat mir der nett gezeichnete Hintergrund, der wirklich besticht. Bei der Detailvielfalt müssen die Programmierer aber noch einen ganzen Zacken zulegen, indem sie einiges mehr an Gegenständen einbauen. Die Vorabversion wirkt da noch ein wenig langweilig, da einfach viel zu große Flächen das Bild bestimmen. Nur vereinzelt stößt man auf Bäume, Häuser oder Seen. Aber hier darf man sicher noch auf einiges gespannt sein. In den mitgelieferten Informationen wird von 5 (fünf!) Megabyte Grafik gesprochen. Warten wir es also ab.
Exzellent wurden ebenfalls die anderen Charaktere in Szene gesetzt. Die Bewegungen wirken lebensecht, gerade weil man viel Wert auf eine saubere Animation legte. Zudem tummelt sich schon eine Vielzahl verschiedener Leute und Wesen in den Königtümern herum, die endgültige Version wird da noch einiges mehr zu bieten haben. Das eigentliche Spielgeschehen erweist sich aber in der Vorabversion noch als etwas monoton, fehlen doch zu viele Elemente, die dem Spiel das gewisse Etwas, die richtige Würze verleihen. Doch aus dem soliden Rohbau läßt sich sehr viel machen. Bleibt nur zu hoffen, daß die Programmierer nicht versuchen, möglichst schnell SLEEPING GODS LIE zusammenzuschustern. Dann wären nämlich meines Erachtens die ganzen grafischen Finessen, alle bisher implementierten Ideen regelrecht vor die Hunde geworfen, denn das Spiel wäre zwar technisch hervorragend, aber spielerisch würde man keinen begeistern können. Negativbeispiele gab es in der letzten zu viele, denken wir besser erst garnicht daran, daß das neue EMPIRE-Produkt ein weiteres werden könnte. Warum sollte es denn auch? Wir jedenfalls werden auf jeden Fall noch einmal über SLEEPING GODS LIE berichten, sobald uns die endgültige Version vorliegt.

TORSTEN BLUM

DA MACHE ICH MIT!

reLINE SOFTWARE

... verlost unter allen Fans von OIL IMPERIUM als
1. Preis ein ganzes Paket Öl-Aktien,
2.–10. Preis: je einmal OIL IMPERIUM, System nach Wahl,
11.–25. Preis: je ein reLINE-T-Shirt.

Die Frage:
Nenne mindestens eine der vier in OIL IMPERIUM vertretenen Ölgesellschaften!

Das Kennwort:
... na, was wohl?
OIL IMPERIUM

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 28. Juni 1989: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

GAMESWORLD bringt's megamäßig!

Der freundliche Shop aus der „Weltstadt mit Herz" weiß, was User wünschen. Für Euch hat GAMESWORLD ein ganz heißes Ding auf der Pfanne.

Hier sind die Preise:

1. Ein SEGA MEGA DRIVE mit drei Spielen
2. Ein SEGA MEGA DRIVE und zwei Spiele
3. Ein SEGA MEGA DRIVE, dazu ein Spiel

Und hier ist das Superteil. Wenn Ihr eins haben wollt, dann schreibt nur das Kennwort GAMESWORLD auf Eure Postkarte, und dann ab dafür!





ist das Fußballspiel für Home Computer!

Der „Anpiff“ erfolgt mit einem großen Knüller:

Unter dem Motto: „Mit Farbfernseher wird Fußball erst schön“

verlost das Haus ANCO

1 „Riesen-Farb-TV“ (51 cm)

Kennwort „Wembley“

Wer uns auf der Postkarte mitteilen kann, wer die deutschen Tore beim WM-Finale 1966 in Wembley erzielt hat, kommt in die Lostrommel! Fragt nach bei Papi oder Opi!

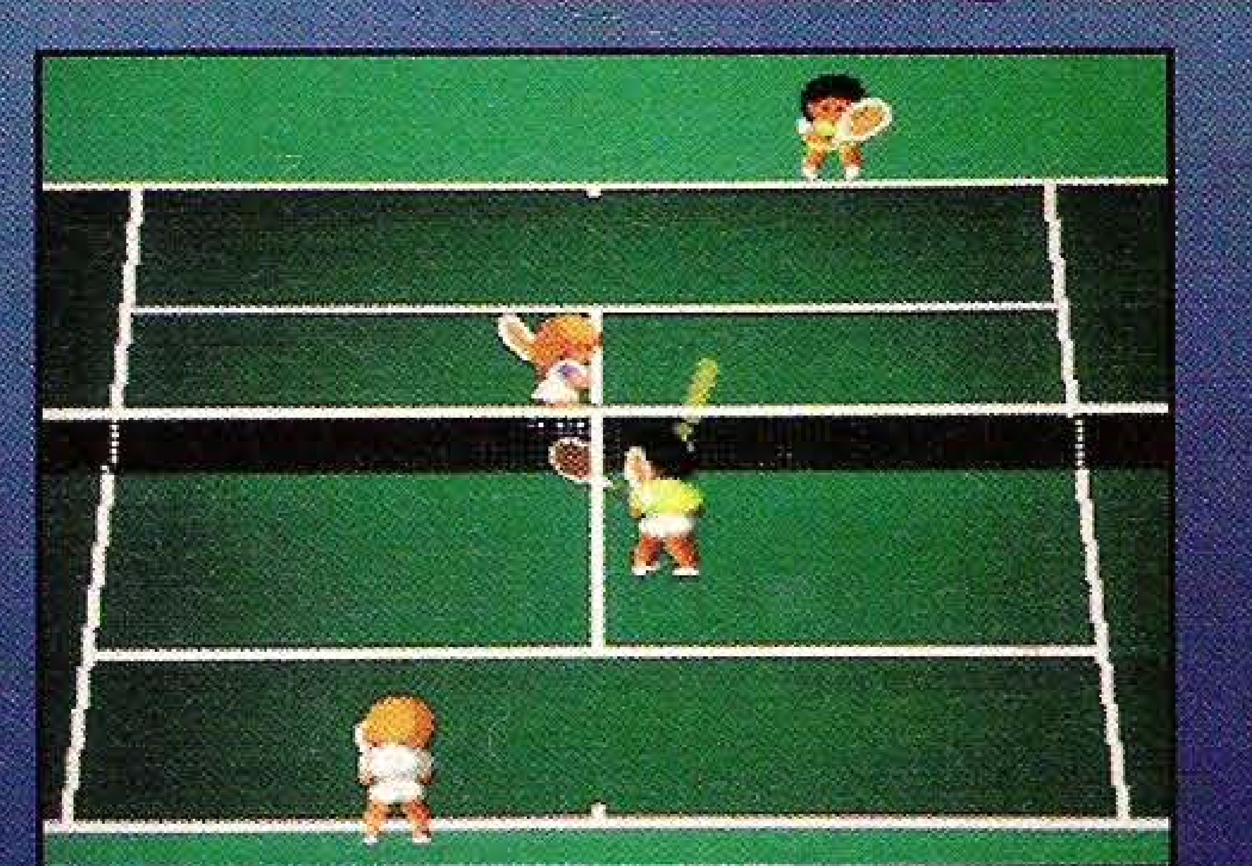


COMPY SHOP

COMPYSHOP aus Mülheim hat auch was Edles auf der (ASM-Preis-)Pfanne! Einfach das Kennwort „Compy Shop“ auf die Karte pinseln, und schon könnt Ihr folgendes gewinnen:

2x eine PC-Engine mit jeweils zwei Super-Games (WORLD COURT TENNIS + GALAGA '88) und je einem **5-Player-Adapter!**

Wer hier nicht mitmacht, ist selbst schuld!



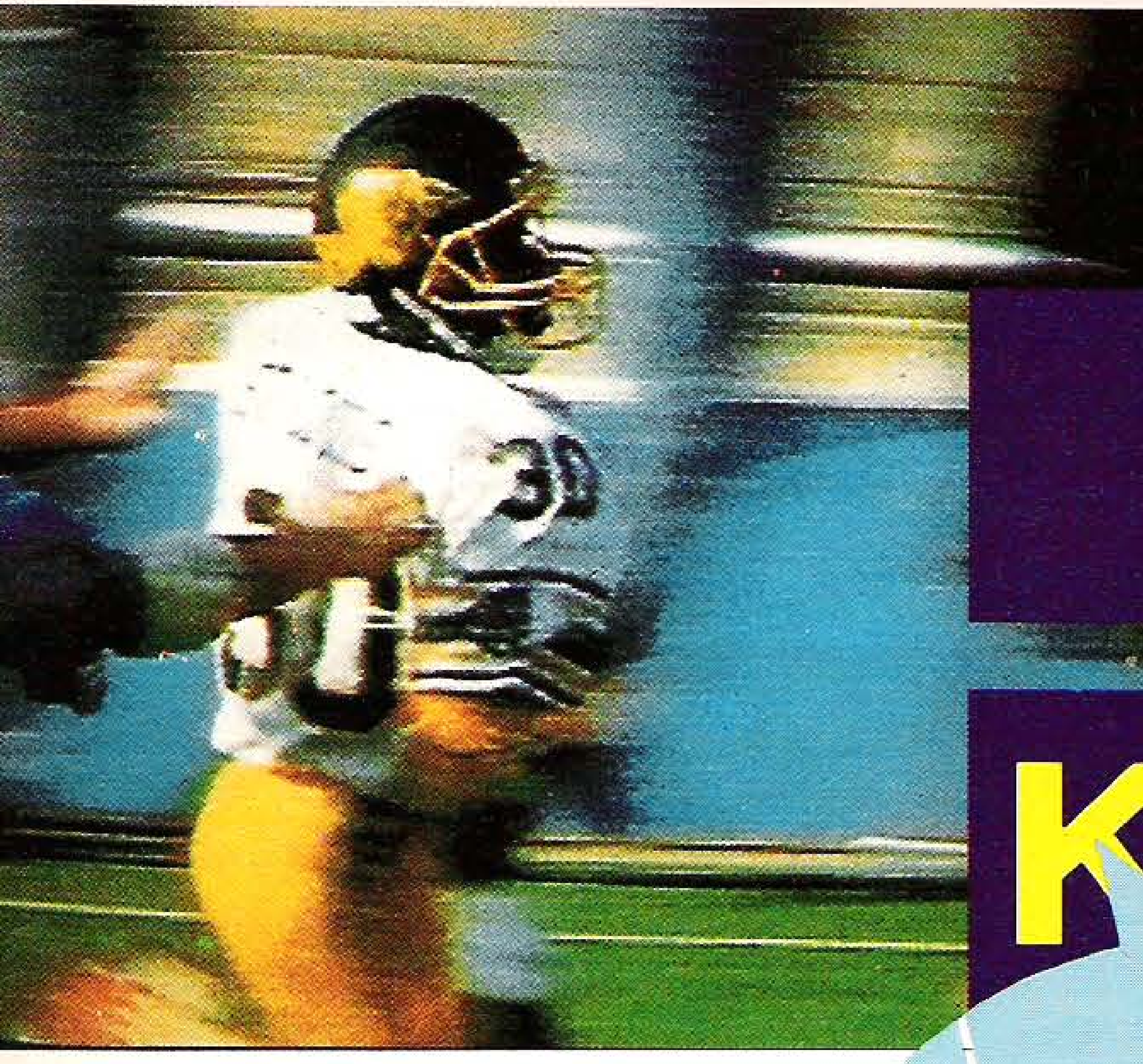
WORLD COURTTENNIS, eines von vielen Superspielen für die PC-Engine

Kennwort „Compy Shop“





GOLDEN GOBLINS
ES IST SOWEIT!
Der große „Monster"-Slam GoGo – ASM. Die gigantische Begegnung! 25. Juli 1989! Im Rhein-Stadion in Düsseldorf!
ASM aktueller software markt
& VIDEOSPIELE
Die Computer-Software-Fachzeitschrift
Die Trainingsphase geht nun dem Ende entgegen. Der Belomkampf rückt von Tag zu Tag näher. Nun ist's an der Zeit, die Spielregeln preiszugeben:
1. Gespielt wird auf 'nem Fußballplatz, jedoch quer, und ohne Tore. Die Seitenlinien werden zu Torlinien. Als „Tor" gilt der erfolgreiche Versuch, einen Ball (Belom) hinter die gegnerische Linie zu befördern.
2. Der „Ball" ist ein Belom. 50 cm im Durchmesser, 3 kg schwer, etwas gewöhnungsbedürftig.
3. Die Mannschaften bestehen aus je sechs Spielern und beliebig vielen Ersatz-Spielern. Es kann beliebig oft ausgewechselt werden.
4. Spieldauer: Zweimal 15 Minuten.
5. Der Belom darf mit jedem Körperteil geführt werden, er darf aufgenommen und geworfen werden. Es ist verboten, ihn länger als drei Sekunden festzuhalten.
6. Fouls, egal welcher Art, werden mit einem Tor der Gegenmannschaft bestraft.
7. Nach jedem Tor erfolgt ein Abstoß vom Mittelpunkt des Platzes. Die andere Mannschaft darf nicht näher als 5 Meter an den Belom heran.
So, nun tippt mal schön. Ihr wißt ja, die Prognosen (z.B. ASM – GoGo; 17 : 9) wandern in unseren großen „Pott". Der beste Tip gewinnt!
Schickt Euren Tip also bis spätestens 10. Juli 1989 an die ASM-Redaktion, Kennwort „Die Herausforderung", Postfach 870, 3440 Eschwege. Drückt' uns die Daumen wir tun's auch!
Viel Glück!
Das gibt's zu gewinnen:
1.– 3. Preis: Ein Hubschrauber-Rundflug
4. Preis: Ein Belom (Original aus Plüsch)
5. Preis: Eine Originalskizze der GRAND-MONSTER-SLAM-Grafiker
6.–10. Preis: Das nächste Game von GoGo: „CIRCUS ATTRACTIONS"



Sport-Kaleidoskop

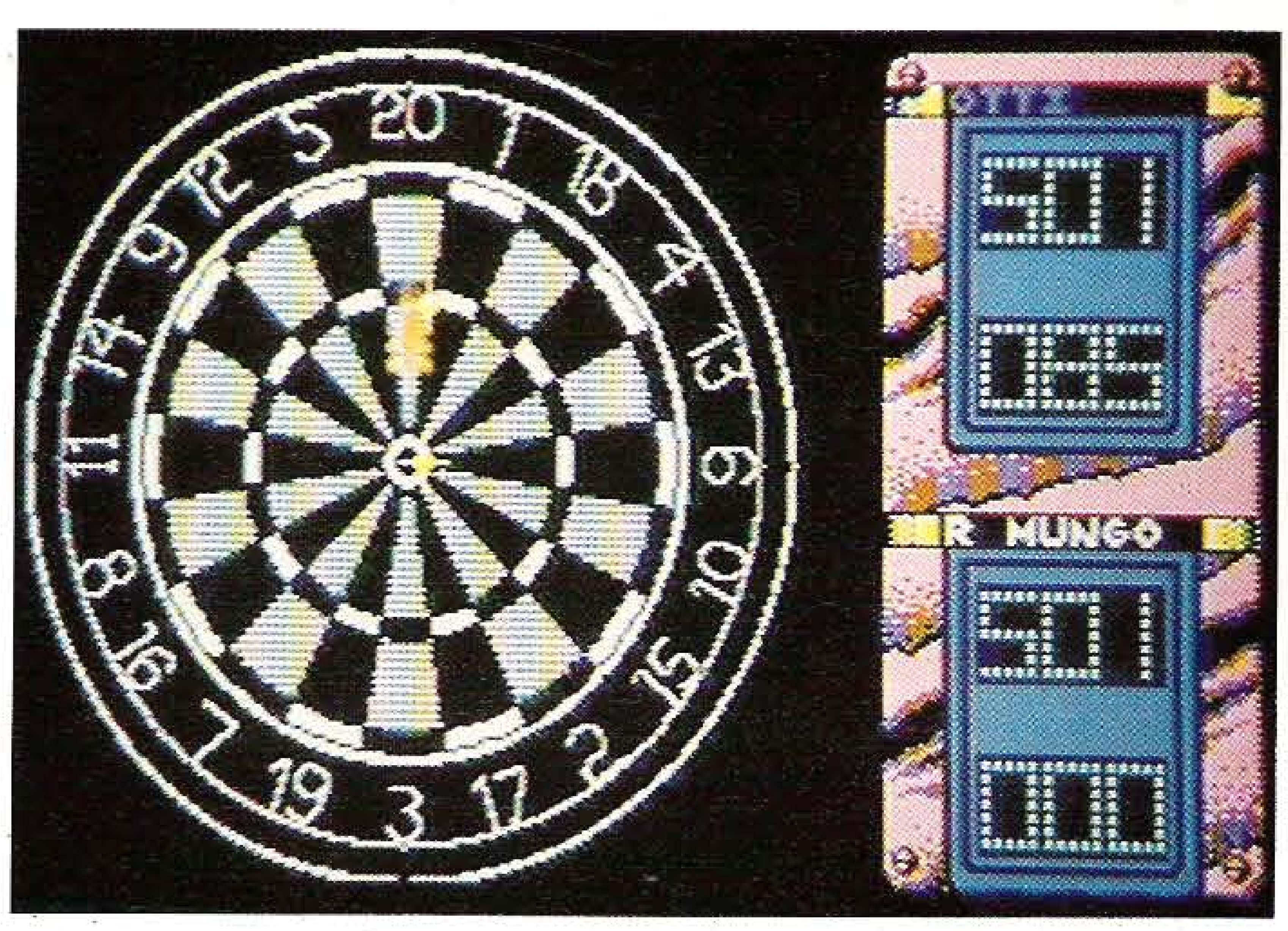
Kleine Pfeile große Wirkung

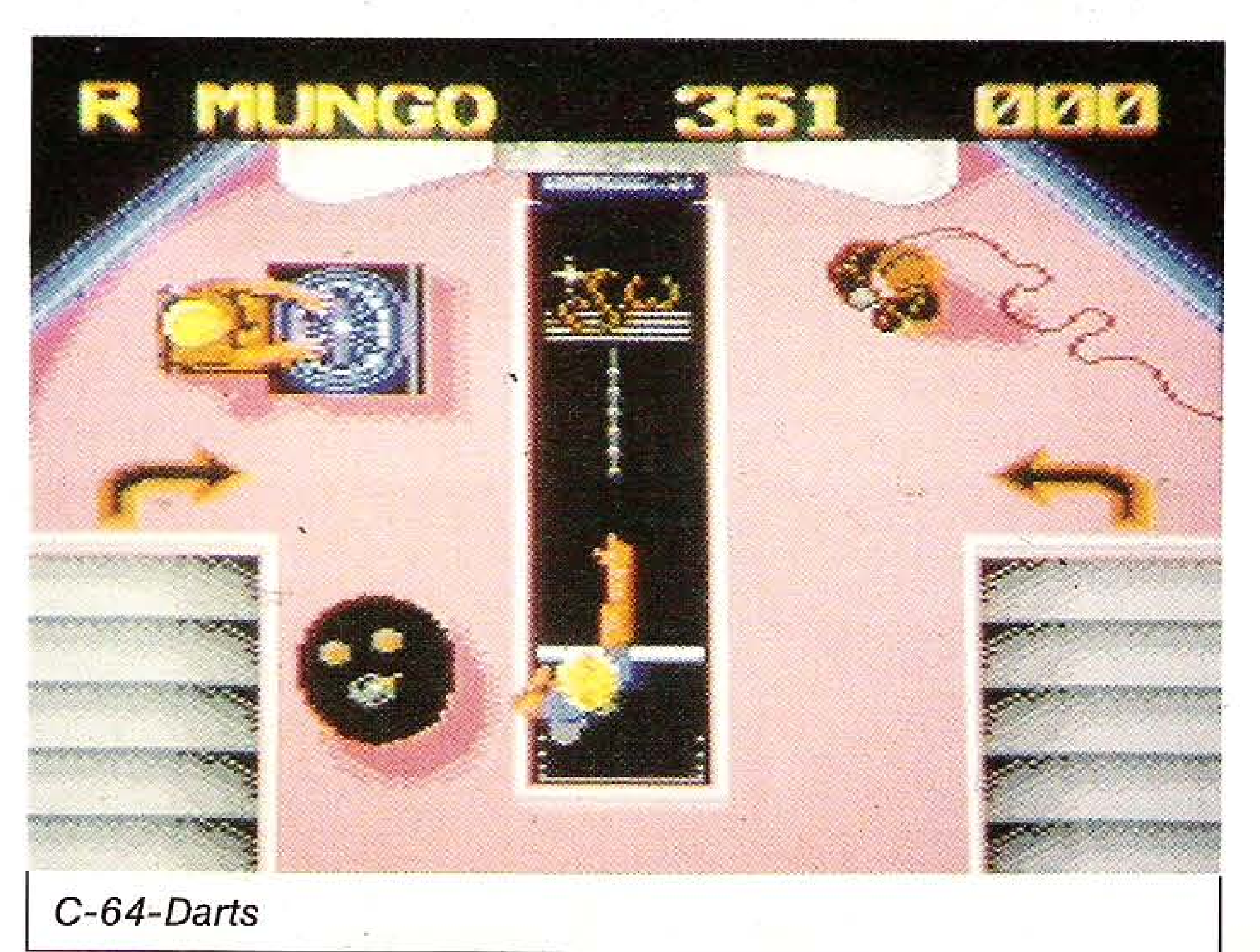
Programm: Darts Challenge, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 15 DM (Kass.), ca. 20 DM (Disk.), **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Muster von:** Kingsoft.

In den englischen Pubs ist Darts das absolut beliebteste Spiel. Richtige Meisterschaften wurden und werden ausgetragen. Versuche, dieses Spiel auf einen Computer umzusetzen, hat es schon viele gegeben und fast ebensoviele Fehlschläge. Jedenfalls wenn es um 8-bit-Versionen geht. Nun hat **Kingsoft** zusammen mit der Firma **ZEPPELIN** das Spiel **DARTS CHALLENGE** herausgebracht. Ich kann schon jetzt sagen, daß es mir gut gefallen hat.

Gespielt wird nach den normalen Regeln, bei denen es zwei Spielvarianten gibt: Die erste besteht darin, daß man von anfangs 501 Punkten so schnell wie möglich zu null Punkten gelangt, wobei der letzte Wurf ein Doppel-Feld treffen muß. Die zweite Variante sieht vor, daß der Reihe nach alle Zahlen von eins bis zwanzig getroffen werden müssen. Sieger ist dabei derjenige, der dies mit den wenigsten Würfen schafft. Zusätzlich kann noch bestimmt werden, ob jeder Treffer zählt oder nur die, die ins Single-, Double- oder Treble-Feld treffen. All dies ist bei DARTS CHALLENGE auch möglich, woraus sich eine sehr große Zahl von Spielmöglichkeiten ergibt.

Bis zu vier Spieler können teilnehmen. Spielt man allein, dann trägt man ein Turnier gegen Computerspieler aus. Dabei hatte ich aber erhebliche Probleme zu gewinnen. Warf ich 140 Punkte, dann hatte mein Gegner fast immer 180 Punkte, die er gutschreiben konnte. Es ist fast nur vom Zufall abhängig, ob man gewinnt oder nicht. Gegen Ende der Testphase hatte ich soviel Übung, daß ich fast immer mindestens 100 Punkte erreichte; doch es half nichts, bis auf wenige Ausnahmen gewann der Computer. Das soll jetzt aber bitte nicht nur negativ verstanden werden – eine Chance zu gewinnen besteht nach einiger Übung durchaus. So richtig Spaß macht DARTS CHALLENGE aber erst, wenn zu zweit gespielt wird. Man freut sich immer „tierisch", wenn der Gegner einen Fehlwurf hat!





C-64-Darts

Grafisch ist das Ganze so gelöst: Man sieht die Dart-Scheibe und den Pfeil. Dieser vollführt die wildesten Schwingungen, wobei aber mit dem Joystick recht gut gegengesteuert werden kann. Tja, wenn man dann glaubt, es ist alles richtig, dann sollte man durch Druck auf den Feuerknopf werfen. Übrigens, trotz der wilden und schnellen Bewegungen des Pfeiles kann man sehr gut zielen, da der Pfeil immer dort trifft, wo sich seine Spitze zum Zeitpunkt des Wurfes befand. Natürlich artet das zu einem reinen Reaktions-Spiel aus – Spaß macht es aber trotzdem.

Der Sound ist für ein solches Programm recht ordentlich, aber auch nichts Besonderes. Er paßt eben ganz gut zum Spiel und ist technisch o.k. Ich bin der Meinung, daß man sich DARTS CHALLENGE ohne weiteres zulegen kann.

Ottfried Schmidt

Grafik/Animation:	**8**
Sound:	**8**
Realitätsnähe:	**8**
Spaß/Spannung:	**9**
Preis/Leistung:	**10**

... nicht mit Ruhm bekleckert

Programm: Steve Davis World Snooker, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** CDS Software, Doncaster, England, **Muster von:** CDS.

Nachdem sich Steve Davis schon seit Jahren auf den 8bittern tummelt, hat man nun auch eine Version für 16bitter produziert. Bei **STEVE DAVIS WORLD SNOOKER** handelt es sich um eine Umsetzung des Programms, wobei allerdings die Grafiken wie auch einige Features stark verändert wurden und mit dem Original nun nicht mehr viel zu tun haben. Dies ist der Grund dafür, daß wir das Spiel an dieser Stelle und nicht in den Konvertierungsseiten untergebracht haben.
Nun also kann man auch auf dem ST und dem Amiga nach Herzenslust Billard spielen, wobei jedoch die Lust sehr schnell verloren geht. Leider haben nämlich die schlechten Sprite-Routinen zur Folge, daß die Animation sehr ruckelig und das Tempo insgesamt bedeutend geringer wird, sobald mehr als drei Kugeln auf dem Tisch liegen. Auch die Tatsache, daß die Kugeln selbst sehr klein dargestellt sind, trägt sicher nicht zur Steigerung der Spielfreude bei. So ist es oft sehr schwierig, die Bälle voneinander zu unterscheiden. Überhaupt hat sich **CDS** in puncto Grafik nicht mit Ruhm bekleckert, was sich ein erstes Mal schon bei dem schlecht digitalisierten Titelbild zeigt.
Und so können auch die zahlreichen Features und Optionen, wie sechs verschiedene Spielarten, sechs Schwierigkeitsstufen, Zeitlupenwiederholung, Sprachausgabe und die gesampelte Hardrock-Musik, nichts daran ändern, daß man an STEVE DAVIS WORLD SNOOKER schnell die Freude verliert. Schade, denn von diesem Programm und von CDS hätte man eigentlich mehr erwarten können.

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	**5**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**6**
Spaß/Spannung	**4**
Preis/Leistung	**4**

Nur Litti selbst trifft schöner

Programm: Litti's Hot Shot, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 32 Mark fürs Band und etwa 45 Mark für die Diskette, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Sheffield, England, **Muster von:** 18.

„Wieder mal nichts Neues!" Das war das erste, was ich dachte, als ich **GREMLIN's LITTI'S HOT SHOT** in der Floppy hatte; die ersten Bilder sah. GREMLIN bleibt definitv weiter in einer Krise. Auch bei dem vorliegenden Fußball-Programm für den 64er, wo unser Freund Pierre Littbarski seinen guten Namen hergab, ist zu erkennen, daß man derzeit versucht, erfolgreiche Spielkonzepte herzunehmen und eine „gremlinartige" Fassung zu produzieren. Es fehlt – und das gilt beileibe nicht nur für das Sheffielder Haus – an originellen Ideen!
LITTI'S HOT SHOT ist eine Mischung aus *MicroProse Soccer* und *Supercup Football*, das muß man knallhart sagen. Dennoch: Das heißt noch lange nicht, das dieses Game schlecht ist und keinen Spaß bereitet. Eigentlich gefällt es mir in der Reihe der „Dreigleichen" noch am zweitbesten. Mir persönlich hat das alte *Rack 'it*-Programm für 10 Mark noch am besten gefallen. Die User haben sich in einer gewaltigen Protestaktion für *MicroProse Soccer* entschieden, ein Game, das ich persönlich – und da gebe ich dem Kollegen Bernd Zimmermann recht – für die gebotene Qualität für überteuert halte.
Kehren wir aber zurück zu Litti: „Sein Spiel" ist es sicherlich nicht; ist er es doch gewohnt, einen Blick für seine Mannen zu haben; weite und zentimetergenaue Pässe zu schlagen (warum spielt er eigentlich nicht mehr für Deutschland? An der fachlichen Inkompetenz des Kaisers kann's allein ja nicht liegen...). Nun, das Pass-Spiel ist zwar bei HOT SHOT möglich, allerdings muß man schon ins Blaue flanken, um den Mitspieler in Szene zu setzen. Warum? Ganz einfach: Dem User wird nur ein kleiner Bildausschnitt (aus der Vogelperspektive) geboten. Zwar scrollt der Ausschnitt mit dem Geschehen auf dem Feld mit; man hat aber (genau wie bei den anderen obengenannten Programmen) keine Totale; keine ordentliche Übersicht. So kommt es vor, daß man den alten Sepp-Herberger-Rat bei dieser Art von Programm, „Suche immer den direkten Weg zum Tor!„, nicht befolgen kann, weil man beim direkten Vorstoß plötzlich auf einen Gegenspieler trifft, den man erst viel zu spät sieht.
Es empfiehlt sich bei HOT SHOT, das Kurzpassspiel zu bevorzugen, damit man Zentimeter für Zentimeter das Mittelfeld überbrückt. Die Power des Schußes läßt sich mit der Dauer des gedrückten Feuerknopfes bestimmen (wird auch in einer Anzeige dargestellt). Die Eckbälle, Freistöße und Einwürfe sind gut realisiert worden: Man hat die Möglichkeit, sich in Position zu stellen und danach den Ball wieder freizugeben. Das ist zwar auch nichts Neues, macht aber den HOT SHOT attraktiver.
Das Positivste, was mir auffiel, ist die Tatsache, daß jeder der 11 Spieler (pro Team) bewegt werden kann, ohne daß in irgendeiner Form umgeschaltet werden müßte. Das heißt konkret, der, der dem Ball am nächsten ist oder sich in Richtung Ball bewegt, ist steuerbar.



Gut – aber nicht „umwerfend". *Foto: C-64*

Wägen wir einmal die guten und schlechten Features gegeneinander ab, so stellen wir fest, daß LITTI'S HOT SHOT gar nicht mal so übel ist:

1.) Positiv: Der Spielfluß ist ausgezeichnet; die Steuerung ist präzise; Kopfballspiel möglich; Reingrätschen in Gegner (und Ball natürlich) macht das Spiel interessant; Foulspiel „möglich" (bei wiederholter Verwarnung erfolgt der Platzverweis; gutes Auswahl-Menü; Titelsound spitze.

2.) Negativ: Torhüter kann man nicht steuern (geschieht automatisch; macht das Ganze unrealistisch, da man mit den Verteidigern „die Keeperfrage" klären muß!); leider nur „Ausschnitts-Fußball"; wie bei *MicroProse Soccer* erkennt man die Gegenspieler und den Torraum viel zu spät.

Kommen wir zum guten Schluß: Mit LITTI'S HOT SHOT (das Spiel heißt in Spanien „Butragenos Hot Shot" und in England „Gary's Hot Shot") ist GREMLIN zwar kein Meisterwerk gelungen; es handelt sich aber um ein durchaus interessantes Programm, das „spielbar" ist. Wer allerdings schon die beiden oben erwähnten Produkte gleicher Machart besitzt, wird sich vermutlich nicht ohne zu prüfen gleich auf HOT SHOT stürzen; aber vielleicht will man sich den Litti ja nach Zuhause „einladen"?

Manfred Kleimann

Animation/Grafik	**7**
Sound	**8**
Realitätsnähe	**8**
Spaß/Spannung	**9**
Preis/Leistung	**9**

Made in Italy – Neue Hoffnung für 16bitter?

Programm: Italy Soccer '90, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM PC, C-64, **Preis:** Amiga/ Atari ST/IBM PC ca. 75 Mark; C-64 ca. 45 Mark (Disk.), ca. 35 Mark (Kass.), **Hersteller:** Simulmondo S.R.L., 40127 Bologna, Viale Berti Pichat, 26, Italien, Tel.: (051) 251338, **Muster von:** Simulmondo.



Italy Soccer auf dem Amiga.

Wenn jemand in der Lage ist, ein gutes Fußballspiel zu programmieren, dann sollten das die Italiener sein. Drei Weltmeistertitel, ein ganzes Heer von Traditionsclubs und eine wahre Schar von Weltklassekickern. Bei einem solchen Renommee sind die Erwartungen natürlich hoch, wenn man ein Soccer-Spiel aus dem sonnigen Italien in Händen hält. Doch daß zwischen Fußballpraxis und Computerprogrammierung oftmals Welten liegen, haben uns in der Vergangenheit schon zahlreiche Softwarehäuser eindrucksvoll unter Beweis gestellt; also ist bei aller Euphorie einmal mehr Vorsicht angesagt, wenn es um die Frage geht, ob uns endlich **das** Fußballspiel für die 16bitter ins Haus steht.

Zumindest was den Titel anbelangt, hat **SIMULMONDO** schon einmal allen Konkurrenten gegenüber die Nase vorn. **ITALY SOCCER '90** nämlich ist auf die WM, das im nächsten Jahr stattfindende Großereignis zugeschnitten, das Fußballbegeisterte fesseln und die Einschaltquoten der Fernsehsender sprunghaft in die Höhe schnellen lassen wird. Das Programm bietet (neben einigen taktischen Variationen) im wesentlichen zwei Spielarten: Novice und Professional. Damit hat es selbstverständlich seine besondere Bewandtnis. Beim Novice-Mode nämlich spielt man locker vor sich hin, ohne sich mit viel Vorgeplänkel herumärgern zu müssen. Hierbei entfallen allerdings auch die technischen Finessen, die erst beim Professional-Modus zum Zuge gekommen.

In dieser Spielart ist es dann auch möglich, sogenannte „Kunststücke" vorzunehmen, nämlich das Hineingrätschen in den Ball (bzw. Gegner), das Kopfballspiel und sogar Fallrückzieher. Mit letzterem Feature hat SIMULMONDO ein echtes Novum geschaffen, welches das Programm um eine interessante Möglichkeit bereichert. Zwar ist es nicht einfach, den Ball so genau zu berechnen, daß man den Spieler im richtigen Augenblick zum Fallrückzieher ansetzen läßt. Doch wenn man einmal den Bogen raus hat, dann sieht diese Aktion, ebenso wie das Kopfballspiel, schon wirklich eindrucksvoll aus.

Ein weiteres nettes Feature ist die Zeitlupenfunktion, bei der man spektakuläre Aktionen in veränderbarem Tempo noch einmal Revue passieren lassen kann. Gestört hat es mich demgegenüber, daß der Torwart nach Druck auf den Feuerknopf automatisch in die Richtung springt, in die der Ball fliegt. Damit ist das Spiel um ein wichtiges und spannendes Moment beschnitten. Auch die Grafik kann nicht unbedingt überzeugen. Nicht nur, daß das Scolling recht ruckelig ist, auch die Spieler sind ein wenig schlicht und etwas zu klein dargestellt. So bleibt festzuhalten, daß auch ITALY SOCCER '90 nicht die erhoffte Lösung in Sachen 16bit-Fußball ist. Den zugegebenermaßen neuen Einfällen stehen eine nicht zufriedenstellende Grafik und Animation gegenüber, was zwangläufig zu Lasten der Spielfreude geht. Dennoch weist das Programm gute Ansätze auf und gehört insgesamt sicher noch zur „gehobenen Mittelklasse" – dies allerdings nicht nur bezüglich seiner programmtechnischen Qualitäten, sondern auch was den Preis anbelangt.

Bernd Zimmermann

Grafik	**8**
Animation	**7**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**8**
Preis/Leistung	**8**

Attraktionen am laufenden Band

Programm: Circus Attractions, **System:** C-64, **Preis:** ca. 45 DM, (Disk), **Hersteller:** Golden Goblins, **Muster von:** Rainbow Arts.



Disziplin Nummer eins: Das Trampolinspringen (C-64)

Tolle Sache. Mal wieder ein Zirkusspielchen. Ok., schauen wir mal, was dieser Zirkus alles im Programm hat.
1.) Trampolinspringen: Der Reiz des Trampolinspringens ist es, in natura wie auch hier, eine möglichst große Höhe zu erreichen. Dieses Ziel erreicht man hier durch nach-oben-bzw.-unten-bewegen des Joysticks. Je höher man kommt, desto mehr Punkte bekommt der Spieler, der außerdem die horizontal gestaffelten Bonussymbole einsammeln kann. Bei dieser Disziplin steht die Technik im Vordergrund. Hat man einmal das Timing verbaselt, ist wirklich absolut nichts mehr zu holen. Auflockern kann man die Springerei, indem man versucht, verschiedene Salti zu schlagen (Joystick links oder rechts). Soviel zum Thema Nr.1.

2.)Das Seiltanzen: Natürlich ist es vorteilhaft, die Seiltänzerin so lang wie möglich auf dem Draht zu halten, weil es weder ein Netz noch einen doppelten Boden gibt. Zumindest hört es sich nach einem sehr harten Aufschlag an (nein, nicht Boris), wenn unsere Grazie unbeabsichtigt das Seil verläßt. Wenn man eine gewisse Routine in dieser Disziplin hat, kann man auch versuchen, die Seiltänzerin diverse Kunststücke ausführen zu lassen. Als da wären Handstand, Salto vorwärts, Salto rückwärts etc. Das Seiltanzen kann man übrigens auch zu zweit spielen, wobei sich der eine Spieler um die Balance bemühen muß, während der andere sich auf die Kunststückchen konzentrieren kann.
3.) Das Jonglieren: Diese Geschicklichkeitsübung ist wohl das Simpelste, was ich jemals gesehen habe. Die einzige Tätigkeit des Spielers besteht darin, die von rechts nach links geworfenen Bälle im Takt in die Luft zu werfen, das Auffangen wird automatisch erledigt. Also für Hobbydrummer und ähnlich rhythmusgeile Bevölkerungsgruppen eine der leichtesten Übungen.
4.) Das Messerwerfen: Das Szenario: Der Messerwerfer und seine Assistentin stehen im Vordergrund, das Ziel des Messers ist eine sich drehende Scheibe mit einem darauf befestigtem Mädel, das man aus humanitären Gründen nicht treffen sollte. Andererseits schlummert ja in jedem so eine kleine sadistische Ader, die einen dazu bewegt, auch mal das Verbotene zu tun. Fieserweise kann man auch auf die umstehenden Personen werfen. Bei zu vielen Fehltreffern, sprich: massakrierten Personen, ist dann auch diese Übung irgendwann beendet.

5.) Die springenden Clowns: Die letzte Disziplin in diesem Game ist nach meinem Geschmack eigentlich die interessanteste. Folgendes Bild: Es befinden sich drei Clowns auf zwei Wippen. Auf der linken Wippe fangen die beiden Clowns an zu springen, eine Mindestpunktzahl hat man dadurch auf jeden Fall schon mal sicher; natürlich geht das nicht in alle Ewigkeit so weiter, macht ja auch keinen Spaß. Der User kann nun für einen regen Austausch der Clowns auf den zwei Wippen sorgen, indem er/sie den Stick im Moment des Absprungs in die gewünschte Flugrichtung des entsprechenden Clowns zieht. Stellt man fest, daß die Jungs ein bißchen zuviel Schwung draufhaben, kann man sie auch mit dem Joystick so bremsen, daß sie genau dort landen, wo sie hin sollen, nämlich immer auf einem freien Wippenplatz.

Die rein technische Seite dieses Games ist recht konträr zu beurteilen, einerseits erfreuen recht nett aussehende und gut animierte Sprites das Auge des Testers, andererseit nerven die langen Ladezeiten zwischen den einzelnen Auftritten. Bei der Eingabe meines Namens ist übrigens eine recht lustige Sache passiert, ich erwischte eine falsche Taste und versuchte, den Fehler zu korrigieren; der 64er ließ sich aber durch nichts bewegen, den Cursor eine Stelle zurückzusetzen. Doch dann kam ich zufällig an den in den anderen , Port gestöpselten Stick Richtung oben, und schon war der Cursor dort, wo er hinsollte Recht kurios, gell!

Jörg Heckmann

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	6

Immer dasselbe!

Programm: League Challenge, **System:** C-64, **Preis:** ca. 8 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, Croydon, England, **Muster von:** Atlantis, England.

Mit **LEAGUE CHALLENGE** präsentiert uns das englische Haus **ATLANTIS** eine winzig kleine Verbesserung vom legendären *Football Manager 1.* Es ist fast identisch mit dem Ziehvater und verkauft sich dennoch äußerst stark in England.
Zum Game selbst: Man gibt zunächst einmal seinen Managernamen ein, sucht sich dann sein Team, mit dem man von der Vierten in die Erste Division aufsteigen möchte, und macht 'ne Menge Schulden, um gute Leute in die Elf zu integrieren. Einige „zusätzliche" Features: Trainingsmodi (leicht, medium, hart, die nichts mit dem Zustand eines Steaks zu tun haben, aber bezahlt werden müssen), Sponsorengeld oder die „250.000-Pfund-Regel", die besagt, daß man wieder von vorn in der vierten Division beginnen muß, falls man diese Schuldenlast noch überbietet. Insgesamt 15 Spieler kann man sich für den Kader zusammenkaufen. Elf davon hat man bereits im „Inventar". Man sollte also auf die Fähigkeiten („Skills") besonders achten, damit man den einen oder anderen Spieler rechtzeitig verkauft. Die „Fitness" kann nur durch Herausnehmen aus der Elf verbessert werden; Training hilft da nicht! Das Game selbst ist logisch aufgebaut und hält sich – wie bereits mehrfach erwähnt – an *Football Manager 1.* So kann man die Spieler oder auch ganze Mannschaften umbenennen. Sound gibt's keinen; dafür aber eine eigentlich für acht Mark ganz ordentliche „Highlight"-Sequenz (aus der Vogelperspektive), die wesentlich schneller als bei FM1 abläuft. Einige werden sagen „da ist ja keine Spannung drin", andere werden sich – wie ich – über „in der Kürze liegt die Würze" freuen. Obwohl LEAGUE CHALLENGE nichts aufregend Neues bietet, würde ich es trotzdem gern öfter spielen. Es ist ein Game für alle, die obengenanntes Produkt noch nicht besitzen oder etwas anders an die Sache gehen möchten.

Manfred Kleimann

Grafik	4
Handhabung	8
Technik/Strategie	8
Spielwert	8
Preis/Leistung	11



Management, mit Action garniert (C-64)

Fußball auf den Homecomputern – endlich kann der Spaß beginnen!

Programm: Kick-Off, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, **Preis:** Ca. 50 Mark (ST/Amiga), ca. 30 Mark (C-64-Disk.), **Hersteller:** Anco Software, England, **Muster von:** 22.

Die schönste Nebensache „der Welt“ nennt man diese Sportart: König Fußball, nicht nur in unserem Lande Breitensport, sondern (fast) auf der ganzen Welt verehrt und umhätschelt. Umso bedauerlicher, daß es bis-



»KICK-OFF: Ein Programm, zu dem man ANCO nur gratulieren und den Fußball-Fans raten kann!«

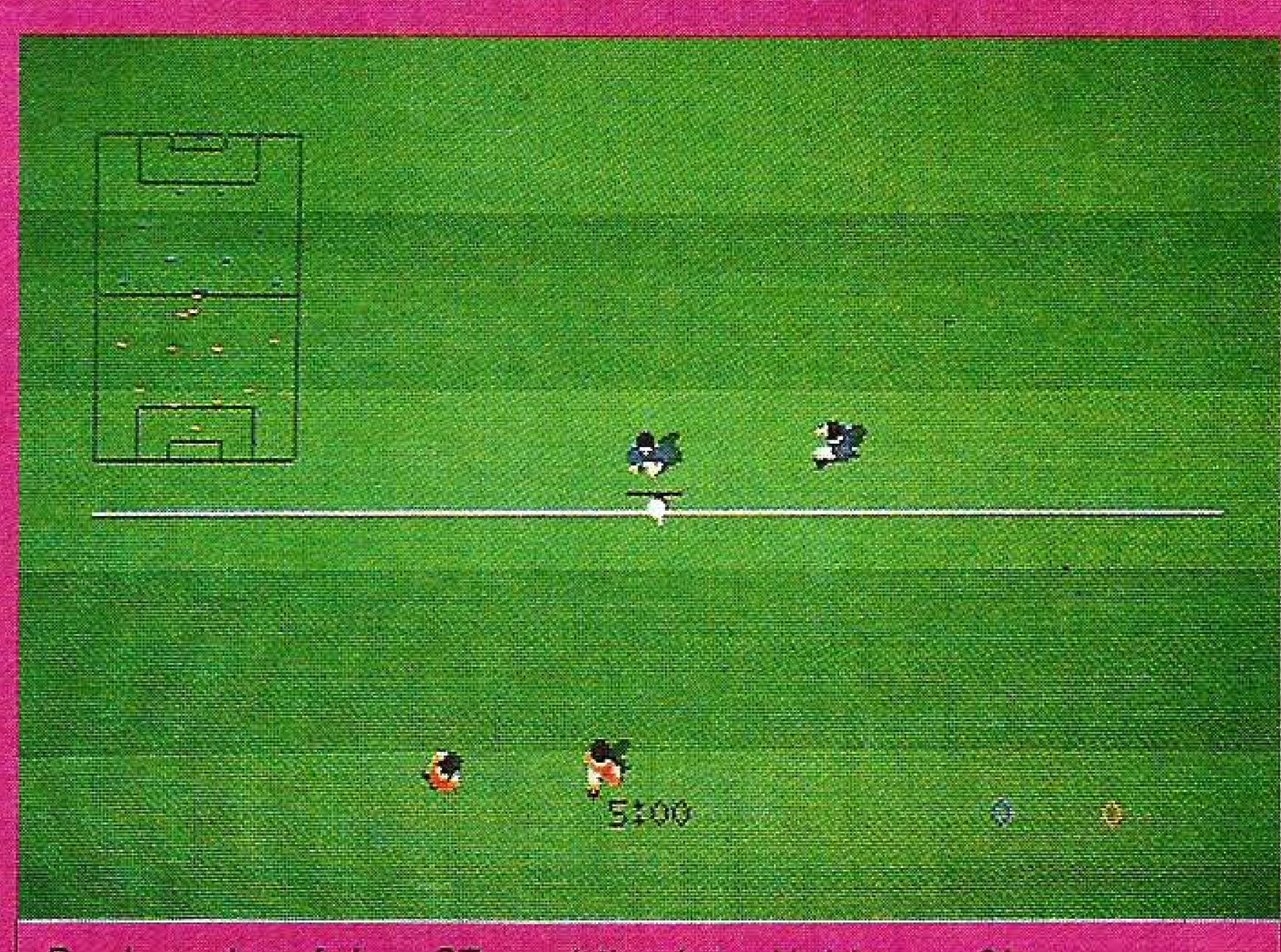
lang für die Homecomputer noch keine Simulation dieser Sportart gibt, die rundum und in allen Belangen zufriedenstellen konnte. Mal ist es die Grafik, die zu wünschen übrig läßt, mal hakt es an der Spielbarkeit. Einen kräftigen Schritt näher zur Lösung des Problems hat nun **ANCO** mit seinem neuen Spiel **KICK-OFF** getan, das noch dazu zum Low-Budget-Preis über den Ladentisch geht.

Ich habe mir für Euch die Atari-ST-Version angeschaut, der in Kürze die Amiga- und C-64-Fassungen folgen sollen. Eines muß man vorweg sagen: Man darf sich auf keinen Fall von der sehr schlichten ST-Grafik täuschen lassen (das erste Amiga-Demo, das uns von ANCO vorlag, präsentierte sich in dieser Hinsicht übrigens schon wesentlich ansprechender). In puncto Spielbarkeit jedoch hat ANCO einen echten Knüller gelandet, an dem sich **alle** bisher veröffentlichten Normalpreis-Programme eine Scheibe abschneiden können.

Doch beginnen wir erst einmal mit den Optionen, die da wären: Spieltraining, Elfmetertraining, Einzelspiel, Ligamodus und veränderbare Spieldauer (zwischen zweimal fünf und zweimal 45 Minuten). Sodann kann gewählt werden, ob man allein gegen den Computer oder zu zweit spielen möchte, und weiter kann man sich für eine von fünf verschiedenen Spielstufen entscheiden. Abschließend stehen noch vier taktische Varianten zur Wahl, das 4-3-3-, 4-2-4-, 4-4-2- und das 5-3-2-System. Nach all diesen Vorentscheidungen folgt die Seitenwahl, und das Spiel kann beginnen. Man sieht nun einen Teilausschnitt des Spielfeldes, die Mannschaften laufen auf und nehmen ihre Positionen ein. Diese Prozedur gerät aufgrund des gleichzeitigen Digi-Sounds zu einer recht rucklligen Angelegenheit, ist aber glücklicherweise schnell überstanden. Danach geht es sehr fließend weiter, wobei die horizontale Bewegung des Spielfelds keinem „echten“, sondern einem Farbscrolling zu verdanken ist. Die Spieler selbst sind etwas klein geraten, bewegen sich aber recht gut und sind vor allem hervorragend zu kontrollieren.

Beeindruckend ist die Geschwindigkeit, mit der das Spielgeschehen abläuft. Noch nie vorher habe ich bei einem Fußballspiel ein ähnlich hohes Tempo beobachten können wie bei KICK-OFF. Abhängig von der gewählten Spielstufe steigert sich übrigens auch die Schnelligkeit der Spieler; am angemessensten finde ich eines der mittleren Levels, da hier die Geschwindigkeit der Realität meiner Ansicht nach am nächsten kommt.

Anfangs irritierend, wird der in der oberen linken Bildschirmecke erscheinende „Scanner“ während des Spielgeschehens mehr und mehr zu einer wertvollen Hilfe. Hier nämlich ist das Spielfeld noch einmal im Kleinformat abgebildet und die Position aller 22 Akteure zu sehen. Diesen Scanner kann man vergrößern beziehungsweise verkleinern oder auch ganz abschalten. Für ein gut geplantes Kombinationsspiel jedoch ist er, wie ich finde, unerläßlich, zumal man natürlich auch über den Standort der gegnerischen Spieler immer auf dem laufenden ist. Was die Kombinationen



Doch auch auf dem ST macht's einen Heidenspaß!



Sieht besser aus: Die Amiga-Version

anbelangt, sind bei KICK-OFF keinerlei Grenzen gesetzt. Weite Flanken, Kurzpaßspiel, schnelle Aktionen, Ballannahme und direkter Torschuß, ja, sogar Doppelpaßspiel, all das ist kein Problem und schon nach kurzer Eingewöhnungszeit einfach auszuführen. Auch bei den Eckstößen gibt es eine Vielzahl von Variationsmöglichkeiten, wie man sie bislang bei anderen Programmen vermißt hat. So kann der Ball hoch oder flach hereingebracht, Marke Littbarski auf den kurzen Pfosten gespielt oder à la Manni Kaltz in den Strafraum hineingezogen werden.

Wir sind noch nicht am Ende, denn KICK-OFF hat noch einiges mehr zu bieten. Nämlich beispielsweise Kopfballspiel, Elfmeterschießen (mit Practice-Mode), Foul (selbstverständlich dürfen hier auch die Gelben und Roten Karten nicht fehlen), Tackling oder auch die Möglichkeit, den Ball in jeder Situation hoch oder flach zu spielen.

Mit KICK-OFF ist also – endlich, möchte man meinen – ein Fußballspiel entstanden, das in allen wichtigen Punkten rundum zufriedenstellen kann. Ein Programm, zu dem man ANCO nur gratulieren und den Fußball-Fans unbedingt raten kann. Bedenkt man den wirklich günstigen Preis, so kann man mit diesem Spiel wirklich nichts falsch machen.

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Animation	8
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	10

Weltraumreisen von Janus bis Phoebe!

Auf den 10 Monden des Saturn braut sich ganz schön was zusammen. Die Roxiz mobilisieren ihre gesamten Reserven um der Erde den Rest zu geben. Schlüpfen Sie in die Rolle des Expiloten Luke Snayles und packen Sie die Koffer. Das Reiseziel: die Monde Janus, Mirasm, Encleadus, Tethys, Dione, Rhea, Titan, Hyperion, Lapetus und Phoebe; bewacht von jeweils 80 feindlichen Raumschiffen. Die Aufgabe dürfte damit wohl klar sein, oder?! Bonne Voyage mit Voyager. Für Amiga und Atari ST.

Informationen? Coupon ausfüllen und abschicken

Name: ____________

Straße: ____________

PLZ: ______ Ort: ____________

An: AriolaSoft GmbH, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

ASM 7/89



Das Programm



BASEBALL: SEGA contra PC-ENGINE
Offener Schlagabtausch zweier Konsolen ...

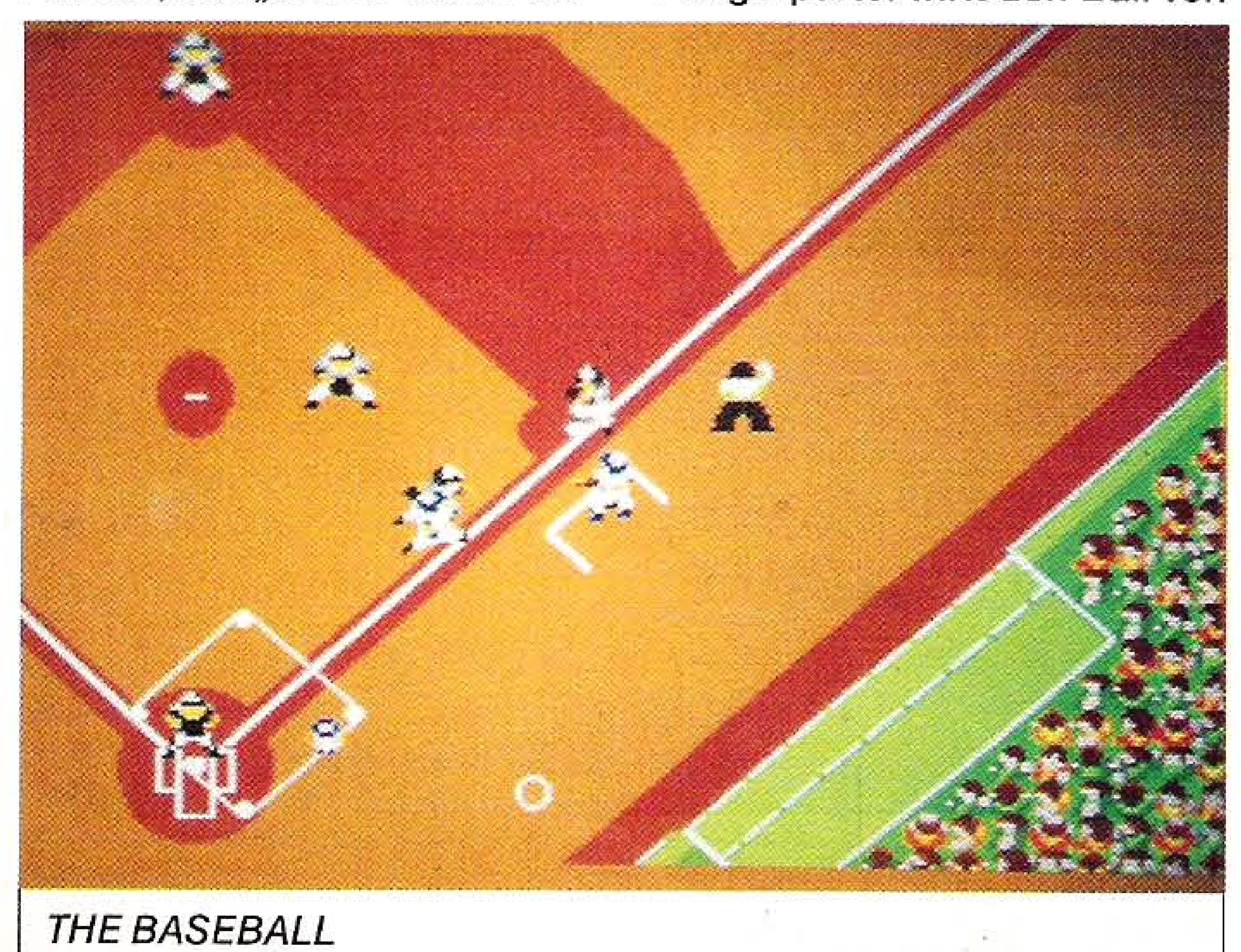
Programm: The Baseball, **System:** Sega Master, **Preis:** Ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 18.

Programm: Power League Baseball Baseball, **System:** PC-Engine, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Hudson Soft Group, Japan, **Muster von:** 28.

Der typische Zeitvertreib vieler Amerikaner ist und bleibt BASEBALL. Nun macht das Schlagballspiel aus den Staaten auch im Softwarebereich Furore. Wir haben die Ehre, gleich zweimal zwei Parteien beim sogenannten „offenen Schlagabtausch" beobachten zu können. Neben der Fänger- und der Schlägerpartei liefern sich gleichzeitig zwei weitere Konkurrenten einen ernstzunehmenden Zweikampf: SEGA und PC-ENGINE. Natürlich legen wir alle mit Hand an, damit sich auf beiden Seiten etwas regt, aber wir tun es gerne und sind voll bei der Sache. Bekanntermaßen basiert jeder Sport auf einer fairen Grundlage. Damit dies auch in unseren Redaktionsräumen gegeben ist, richten wir beim großen Zweikampf der Konsolen unser besonderes Augenmerk auf die Spielqualitäten bei gegebenen Vorraussetzungen. Im Klartext: Vor- und Nachteile, die allein aufgrund der unterschiedlichen Hardwaregegebenheiten bestehen, bleiben im Vergleichstest unberücksichtigt. Nur so kann man sich ein objektives Bild über programmiertechnische Fähigkeiten und artgerechte „Anpassung" an von vorn herein festgelegte Grenzen machen. Fest steht, daß die PC-ENGINE gegenüber dem SEGA-MASTER-SYSTEM in puncto Grafik, Sound und Geschwindigkeit um einiges bevorteilt ist. Es lohnt sich hier nicht, diesen gewissen Klassenunterschied erneut breitzutreten. Uns kommt es vielmehr auf die spieltechnischen Qualitäten an, und davon bieten beide Games auf ihre Weise das Beste...

Bevor wir jedoch so richtig in die Vollen gehen, möchten wir zunächst ein paar grundsätzliche Worte zu Baseball und den wichtigsten Regeln loswerden: „Baseball" ist artverwandt mit dem deutschen „Schlagball". In Amerika wird dieses Spiel in zwei Leagues (Ligen) ausgetragen, der „American-" und der „National-League". Beide Ligen teilen sich in „East-" und „West-Sparte" auf (AL East/ AL West, NL East/ NL West).
Ganze 162 Spiele werden pro Mannschaft in einer Saison bewältigt. Der Sieger der AL trifft in der „World Series" auf den Sieger der NL. Es gewinnt die Mannschaft, welche zuerst vier Spiele gewinnen konnte.
„Erziele so viele Runs (Punkte) **wie möglich"**, lautet die erste Regel. Beide Teams setzen sich aus neun Feldspielern zusammen, genauso viele Innings (ähnlich wie die „Hälfte" beim Fußball, das „Drittel" beim Hokkey...) sind für ein Spiel festgelegt. Auf dem rautenförmigen Spielfeld (27,45m Seitenlänge, ein Schlagmal, drei Laufmale) postiert sich der Batter (Läufer am Schlagmal) vor den Catcher. Der Pitcher (Werfer) der Fängerpartei wirft den Ball von der Spielfeldmitte aus dem Batter zu, der nun versucht, mit einer Schlagkeule den Ball zurückzuschlagen. Nach geglücktem Schlag läuft dieser nun von Mal zu Mal um das gesamte Feld, um bei Umrundung einen Punkt für seine Mannschaft kassieren zu können. Hinter dem Catcher steht der Schiedsrichter, der nach mißglücktem Schlag entscheidet, ob der geworfene Ball überhaupt schlagbar war („Strike!") oder nicht („Ball!"). Nach dem dritten „Strike" ist der Batter „out". Wird der Batter beim Rennen von Mal zu Mal durch einen gegnerischen Spieler mit dem Ball berührt, ist er ebenfalls „out". Befindet sich der Batter jedoch noch im Laufen, also zwischen zwei Laufmalen, so ist er lediglich „safe" und kann beim nächsten geschlagenen Ball weiterlaufen. Die Umrundung des Spielfeldes an allen viel Malen vorbei bis zur Home-Plate bedeutet einen Run (Punkt). Der Home-Run wird erzielt, indem der Ball über die Markierungen hinausgeschlagen wird, so daß der Gegner ihn nicht so leicht zurückbekommen kann. Der Batter setzt zum Home-Run an und joggt einmal gemütlich ums Feld. Die Zahl der Läufe einer Partei entscheidet den Sieg! (*Wir bedanken uns an dieser Stelle bei Nico Mexner aus Wilhelmshaven für seine fachliche Unterstützung!*).

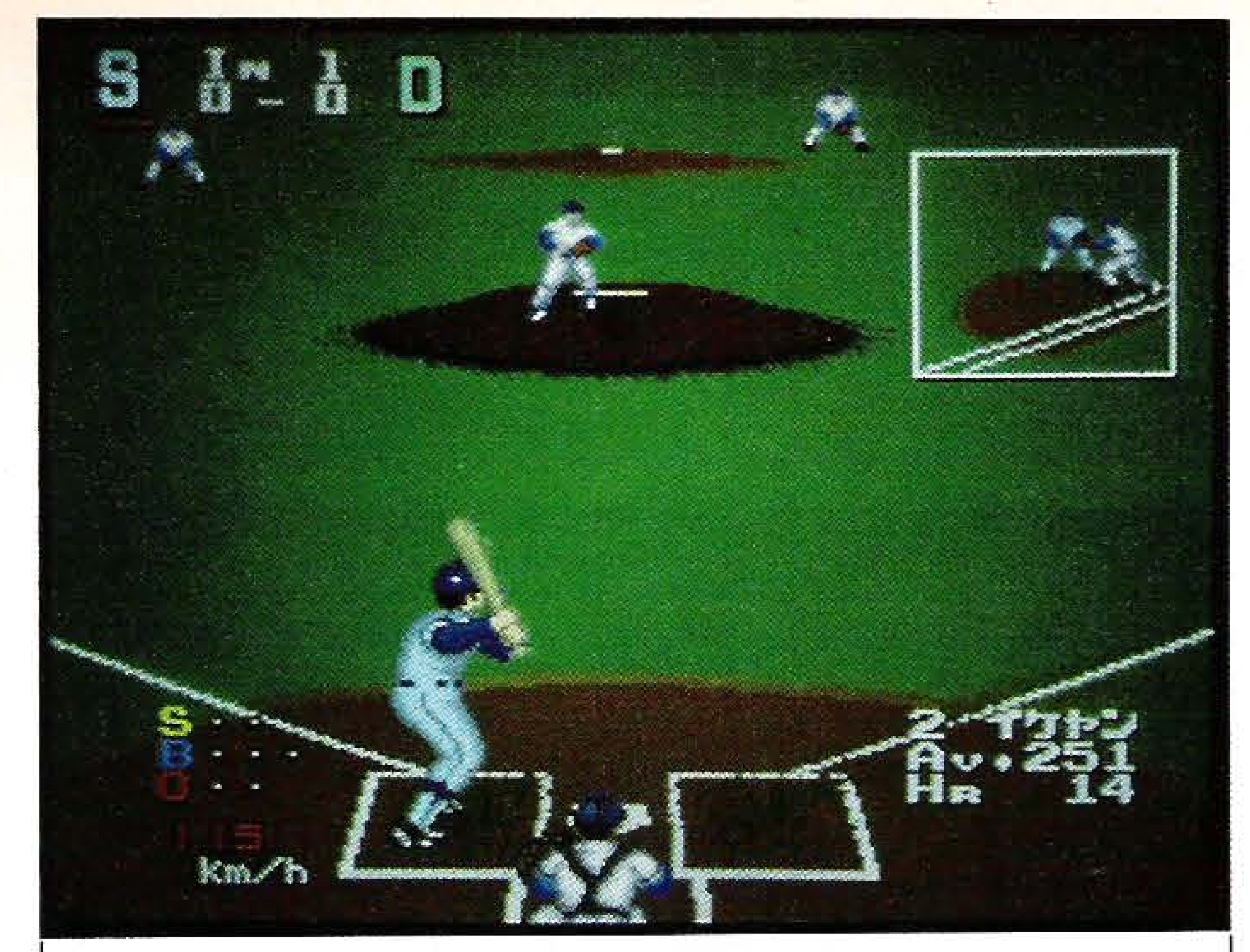
Nun jedoch endlich zu unserem Vergleich: Beginnen wir mit dem Bedienungskomfort beider Games. Hier mußten wir erfreulicherweise feststellen, daß **SEGA** sich mit **THE BASEBALL** unglaublich eng an tatsächliche Gegebenheiten hält. Mit Feuerknopf „2" kommt man in das Menue des Games. Hier wählt man zwischen einem



THE BASEBALL



Fotos (2): Sega



POWER LEAGUE BASEBALL *Foto: PC-Engince*

oder zwei Spielern, dem Auto- oder Manuel-Mode und zwischen den beiden oben erwähnten Ligen mit ihren jeweiligen Unterligen. Alle 26 bestehenden Teams stehen hier mit originalen Mannschaftsnamen zur Wahl. Ferner kann der Spieler seine Werfer bestimmen, denn jedes Team besitzt vier qualifizierte Werfer. Das **PC-ENGINE**-Game der Firmengruppe **HUDSON SOFT** hat es sich hier zumindest ein wenig einfacher gemacht: Besitzer des **POWER LEAGUE BASEBALL** können mit ihrer Version nicht ganz so realitätsnah ans Werk gehen, zumindest, was die Zusammenstellung der Teams angeht. Hier werden dem Spieler „nur" 12 Mannschaften zur Wahl gestellt, dafür hat man hier jedoch die Möglichkeit, noch ein Passwort einzugeben.

Ansonsten gleichen sich die beiden Games vom Spielablauf her eigentlich aufs Haar, das macht sich schon bei den verschiedenen Wahloptionen bemerkbar: Beide Games, THE BASEBALL und POWER LEAGUE BASEBALL, verfügen sowohl über einen Trainings- und einen Demo-Mode als auch über die Möglichkeit, zwischen einem Freundschaftsspiel und einer professionellen Meisterschaft zu wählen.

Auch im eigentlichen Baseball sind sich die Games nahezu identisch. Lediglich die PC-ENGINE weist trotz gleichartigem Aufbau der Grafik eine etwas schönere Perspektive auf. Beide Versionen blenden während des Spiels die beiden Mannschaften, den Spielstand sowie die Anzahl erzielter „Strikes", „Balls" und „Outs" ein (wenn auch an unterschiedlichen Stellen im Screen), und beide präsentieren in einem, bzw. zwei Sichtfenstern die Spieler, die sich wartend an den linken und rechten Laufmalen aufhalten. Etwas eleganter haben die PC-ENGINE-Experten das Auswechseln von Batter und Pitcher gelöst. Dort, wo auf der ENGINE „Change Batter" erscheint, muß man auf dem MASTER SYSTEM erst mal hinter die ganze Aktion steigen, die hier mittels rein grafischer Animation dargestellt wird. In beiden Versionen ist die Erregung des Publikums anhand aufwendiger Animation zu erkennen, beide Versionen erlauben nach jedem Inning einen großzügigen Blick auf die Stadionanzeige, während die Spieler das Stadion für eine Verschnaufpause verlassen. Ich meine, irgendwo müssen die Programmierer beider Games von einer gemeinsamen Idee – um es mal sehr vorsichtig auszudrücken – inspiriert worden sein, denn anders kann ich mir diese verblüffende Übereinstimmung der Details nicht erklären. Sowohl THE BASEBALL als auch POWER LEAGUE BASEBALL stehen einander in nichts nach, spielerisch in keinster Weise. 'Nen Mordsspaß machen (nicht nur) mir beide, zumal man sich hier, wie schon eingangs erwähnt, exact an die Originalregeln gehalten hat. Einziger Unterschied: Die Hardwarebeschaffenheit beider Konsolen. Doch wer an die Qualität seiner Konsole gewöhnt ist, wird sich an einer grafischen oder soundmäßigen Einbuße seitens des MASTER SYSTEMS kaum stören können. Also, Regeln lernen und rein ins Vergnügen!

Matthias Siegk

THE BASEBALL:	
Animation	10
Sound	7
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9

POWER LEAGUE BASEBALL:	
Animation	10
Sound	9
Realitätsnähe	11
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9



SPACE HARRIER, die „Fünfte"

Selten hat sich ein Titel so lange im „Showgeschäft" halten können, wie derzeit die versoftete Utopie „SPACE HARRIER". Wir können schon jetzt auf eine gut achtzehn Monate andauernde Spielkarriere zurückblicken, und die Erfolgswelle dieses Titels reißt – wie es scheint – noch lange nicht ab. Seit seinem Einzug in die Spielhalle kann man inzwischen durchaus von „Klappe, die Fünfte" sprechen, wenn der japanische Konsolengigant SEGA diesem Klassiker erneut frischen Wind „in die Segel" bläst. Nach dem „Spielhallen-Harrier" folgten die Umsetzungen für die Homecomputer, die Konsolen reagierten prompt, und SEGA setzte dem Erfolg mit einer Version für die 3D-Brille die Krone auf. Die dann folgende schöpferische Pause wurde für eine erneute Konvertierung, diesmal für die PC-ENGINE, unterbrochen. Im gleichen Atemzug arbeitete SEGA schon an SPACE HARRIER II, dem direkten Nachfolger dieses Games für das SEGA MEGA DRIVE...

Programm: Space Harrier II, **System:** Sega Mega Drive, **Preis:** Ca. 130 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., **Muster von:** 60.

Nun liegt uns also das Cartridge für die 16-Bit-Konsole von **SEGA** vor, meines Erachtens neben der PC-ENGINE-Fassung die gelungenste und originalgetreueste Umsetzung aus der Spielhalle. Die Tatsache, daß hier bislang nur ein Begleitheft mit japanischen Schriftzeichen mitgeliefert werden kann, sollte inzwischen wirklich niemanden mehr stören. Die Spielidee ist allen Freaks wohlbekannt, der Inhalt – wenn auch in etwas abgewandelter Form – baugleich zum Part I.
Die fantastischen Hardwarevorraussetzungen des **MEGA DRIVE** machen auch **SPACE HARRIER II** wieder sehr attraktiv, insbesondere Sound und grafische Aspekte bestechen bei dieser neuen (alten) Version. Hat man das Cartridge dann im Modulschacht versenkt, kann man über Feuerknopf „A" ins Menue (hier: „Mode Selection") gelangen. Hier kann der User an vier verschiedenen Optionen „rumschrauben", bevor er sich seinem gefährlichen Unterfangen widmet.

Erste Option: Der Soundtest. Hier kann man 19 verschiedene Melodien, schnelle, langsame, harte und softe, anklicken und sich nacheinander vorspielen lassen. Alle Sounds dienen SPACE HARRIER II als Unterlegungsmusik. Die weiteren drei Optionen sind eher nützlicher Natur. Mit „Game Level" kann man sich seine individuelle Spielstärke in drei Stufen einstellen, desweiteren kann man über „Dauerfeuer an/aus" und die Art der Steuerung entscheiden.

So, über „Exit" kommen wir nun zur eigentlichen Action des Games. ALERT ist unser „Harrier". In der Zentrale des Fantasy-Landes wird er mit einer Riesenwumme ausgerüstet, um zwölf gefährliche Territorien überleben zu können. Das Böse scheint mal wieder immer und überall zu sein, denn den Startlevel kann sich unser Held selbst auswählen. Geballert wird überall. Doch um seiner Aufgabe vollends gerecht zu werden, muß er alle zwölf Level überstehen. Dann erst führt ihn sein gefährlicher Weg durch einen Bonuslevel, an dessen Ende dann (hoffentlich) eine Auszeichnung wartet.

Sehr schön dargestellt sind bei SPACE HARRIER die Landschaften. Teilweise erinnern sie mich an Landstriche unserer guten alten Mutter Erde. So ist das Level „Fallpyram" beispielsweise in dezenten Sandfarben gehalten, im Hintergrund ist ...na, was wohl... eine Pyramidenlandschaft dargestellt. „Craddha" hingegen besteht aus einer idyllischen Ansammlung altgriechischer Baudenkmäler, wie wir sie heute auch noch auf Kreta finden können. Auch die Endmonster haben alle irgendeinen Bezug zur jeweils dargestellten Landschaft. Was mich weiterhin erfreute, sind die vielen bedachten Einzelheiten in den sehr groß dargestellten Sprites, die da auf den User zuscrollen (ohne Ruckelei, übrigens!). Säulen enthalten schöne Ornamente, die Bäume lassen richtige einzelne Blattstrukturen erkennen, und die Monster, die da aus der Ferne kommen, sind zum Teil sogar animiert. Auch der Endgegner besteht aus einem riesigen, künstlerisch animierten Sprite, der unserem SPACE HARRIER doch arg zu schaffen macht.

Ich behaupte, daß sich diese „Neuauflage" von SPACE HARRIER zumindest vom technischen Gesichtspunkt her und von den Gegebenheiten, die die Hardware voraussetzt, in jeglicher Hinsicht gelohnt hat. Man kann erkennen, daß auf diese Weise auch eine zweidimensional animierte 3D-Grafik voll den Ansprüchen der User gerecht werden kann. Ich meine, diese Version ist auch für SPACE-HARRIER-Kenner eine neue Dimension.

Matthias Siegk

Grafik	**11**
Sound	**10**
Motivation	**10**
Spielablauf	**9**
Preis/Leistung	**8**



Tödliche Kreise schrecken den Harrier nicht ab. Das Endmonster scheint jedoch „Muffe" zu haben.

Programm: Winning Shot, **System:** PC Engine, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Data East Corporation, **Muster von:** [28].

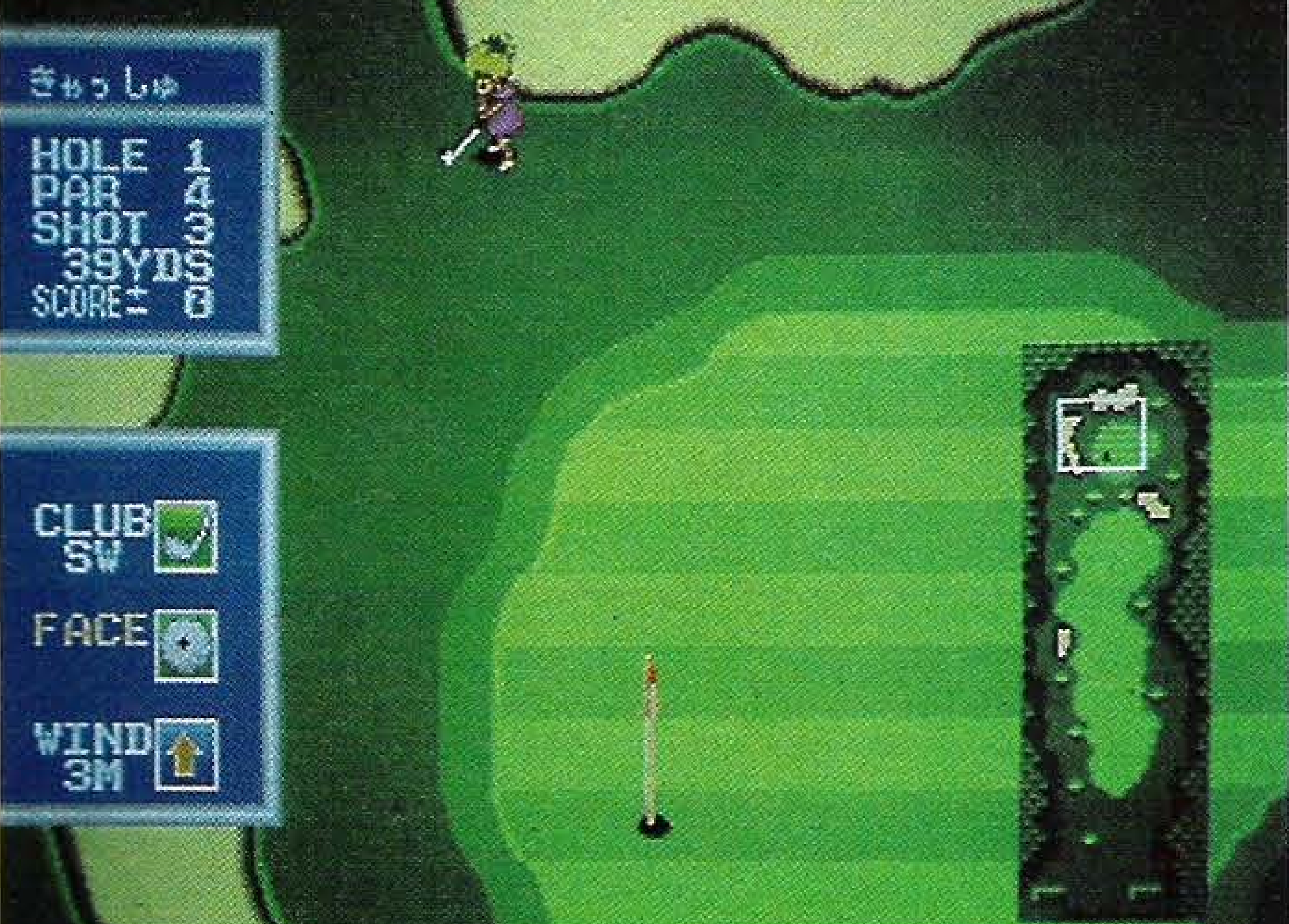
PC Engine nimmt Kurs auf den Fairway

Holz, Eisen, Sand Wedge? Auch die PC-Engine-User werden demnächst vor die Wahl des rechten Schlägers gestellt, wenn sie das **WINNING-SHOT**-Modul in ihre Maschine eingeführt haben. Mit diesem Produkt nämlich hat **DATA EAST** eine Golfsimulation fertiggestellt, die die bislang noch etwas knappe PC-Engine-Programmpalette um ein neues Spiel bereichert.

Drei Spielvarianten stehen zur Auswahl: Stroke, Match und Tournament. Zur Erklärung: Beim Stroke wird solang gespielt, bis alle Teilnehmer (hier wie bei den anderen beiden Spielarten maximal vier) eingeputtet, also den Ball im Loch untergebracht haben. Sieger ist, wer nach der letzten Bahn die wenigsten Schläge aufzuweisen hat. Entscheidet man sich für Match, so wird jede Bahn nur solang gespielt, bis einer der Teilnehmer den Ball eingeputtet hat. Die anderen Mitspieler kommen dann in diesem Durchgang nicht mehr zum Zuge. Gewonnen hat hier, wer die meisten Puts auf seinem Konto verbuchen konnte.

Am interessantesten erscheint mir das Tournament, wo man nach den gängigen Golfregeln versucht, sich in der Bestenliste nach oben zu arbeiten. Begonnen wird in der zwölfköpfigen Konkurrenz auf Platz fünf mit einem Handicap von Null. Schafft man es im folgenden, den Ball mit weniger als der vorgegebenen Schlagzahl (also unter Par) einzuputten, so verbessert man sein Handicap (-1, -2 etc.) und steigt somit in der Liste auf. Spielt man über Par, so geht es dementsprechend bergab. Hat man den Tournament-Modus gewählt, so winken bei gutem Abschneiden stattliche Preisgelder. Man sieht also, daß bei WINNING SHOT, ganz wie im „richtigen" Golf, der Rubel (oder besser: Yen) kräftig rollt.

Zu Beginn eines neuen Kurses ist es nützlich, daß man mittels Taste 2 und dem Cursor die Bahn abschreiten und sich so eine Vorstellung von ihrer Schwierigkeit machen kann. Als nächstes sollte der Blick den Windverhältnissen gelten. Ganz klar, daß Rücken-, Gegen- und Seitenwind bei der Auswahl des passenden Schlägers eine wichtige Rolle spielen. Dazu kommen wir nun: Insgesamt 14 Schläger stehen zur Verfügung, angefangen mit den „Hölzern" (1er, 3er, 4er, 5er = 250 bis 200 Yards) über die Eisenschläger (3er bis 9er = 180 bis 120 Yards) bis hin zu Pitching Wedge (100 Yards), Sand Wedge (80 Yards) und Putter (30 Yards), der ausschließlich zum Einlochen benutzt wird. Bei der Wahl des Schlägers hat man nun zwei Möglichkeiten: Man kann sich auf den Vorschlag des Computers verlassen, was aber nicht immer angebracht ist. Besser also ist es, wenn man die Entfernung zum Loch und die Windverhältnisse noch einmal genau abcheckt und überprüft, ob nicht ein anderer als der vom Computer empfohlene Schläger geeigneter ist.



Gleich kann geputtet werden. *(Foto: PC-Engine)*

Glaubt man nun, die richtige Wahl getroffen zu haben, so kann man dem Ball noch Links- und Rechtsdrall, beziehungsweise „Under Spin" oder „Top Spin" verpassen. Es folgt die Richtungswahl. Auch hier gibt der Computer wieder grob die Richtung zum Loch an, die unter Berücksichtigung der Windverhältnisse jedoch oft noch korrigiert werden muß. Anschließend wird die Schlagstärke bestimmt. Dies geschieht, ähnlich *Leaderboard* und anderen Programmen, über eine Balkengrafik. Sie ist durch kleine Punkte in eine Skala unterteilt, wobei ich sagen muß, daß diese Pünktchen bei manchen Hintergründen nur unter Schwierigkeiten auszumachen sind.

Jetzt endlich kommt der spannende Augenblick, nun wird sich zeigen, ob man alles richtig gemacht hat. Der Golfer schlägt den Ball ab, der sich hoch in die Lüfte erhebt und (hoffentlich) seinem Bestimmungsort entgegenstrebt. Natürlich kann man nicht immer gleich das Green anvisieren, welches das Loch in einem Umkreis von etwa 30 Yards umgibt. Oft muß man sogar mehrere Zwischenstationen einlegen. Doch sollte man immer versuchen, auf dem Fairway, dem kurzgeschorenen Rasen zu bleiben, von wo aus sich der Ball am besten und auch am weitesten spielen läßt. Schwieriger ist es da schon auf dem Rough, das mit seinem hochgewachsenen Gras den Ball mächtig abbremst; problematisch wird es in den Sandbunkern, aus denen herauszuspielen nicht gerade einfach ist. Diese sollte man also ebenso meiden wie etwa Bäume oder Wasserflächen. Letztere übrigens bedeuten einen Strafpunkt, also immer schön vom Wasser fernhalten!

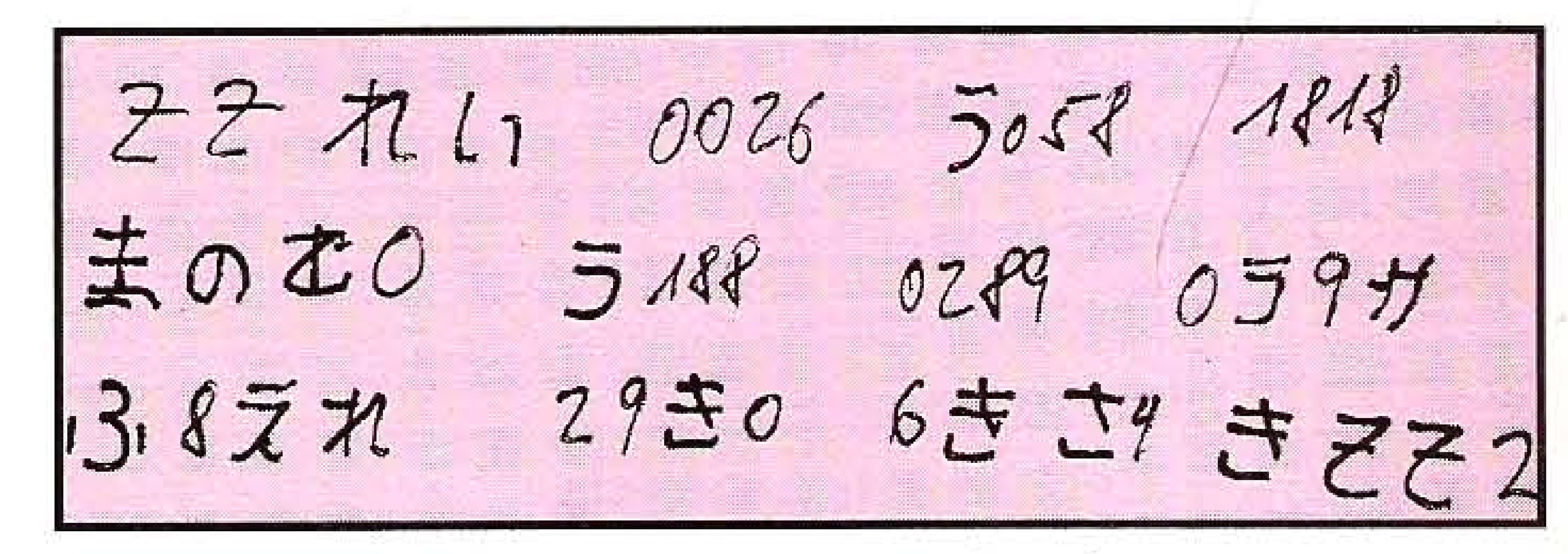
Kommen wir zu einer etwas haarigen Angelegenheit. Um bei einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen zu können, muß nämlich ein Password eingegeben werden. Dieses erhält man, wenn man mindestens Par oder ein besseres Ergebnis erreicht. Das ist schon nicht einfach, mit etwas Übung aber durchaus zu schaffen. Schwieriger ist es da schon, sich das Password zu notieren, das in schönstem Japanisch auf dem Monitor erscheint und selbiges später bei der Abfrage wieder einzugeben. Unsere Abbildung eines dieser Passwords, die aus immerhin 48, größtenteils japanischen Schriftzeichen bestehen, läßt Euch erahnen, was da auf Euch zukommt. Der Effekt dieser Passwords ist übrigens, daß sich nur die Windverhältnisse verschärfen und somit die Schwierigkeit steigt. Die Bahnen selbst jedoch bleiben dieselben, d.h. es kommen keine neuen hinzu.



Dies ist auf Dauer natürlich schon ein Nachteil eines Programms, das ansonsten durchaus zu gefallen weiß. Vor allem die eindrucksvolle Grafik, aber auch die flotte Unterlegmusik machen WINNING SHOT spielenswert. Allerdings bin ich der Meinung, daß *Leaderboard* nach wie vor das Programm ist, an dem sich alle anderen Golfsimulationen messen lassen müssen. Und wenn man diese beiden Spiele miteinander vergleicht, so kann WINNING SHOT nicht ganz mithalten. Es ist einerseits zu einfach, zum anderen fehlt es an Abwechslung. So ist mit WINNING SHOT ein sehr gutes Spiel entstanden; ein Spiel aber auch, dem eben jene Feinheiten fehlen, die ein absolutes Klasseprogramm ausmachen.

Bernd Zimmermann

Das erste Password:



Tja: Dem Redakteur ist eben nichts zu schwör!

Grafik/Animation	**9**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**9**
Spaß/Spannung	**8**
Preis/Leistung	**8**

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEH



Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER – LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.
- **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z. B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompaktor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.
- **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.
- **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.
- **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennumerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINESAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.
- **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.
- **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

*WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit **DISK** und **KASSETTE** zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).*

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. DM 19,–

Centronics Druckerkabel zu Action Replay DM 35,–

CARTRIDGE MK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

für C64 und C128

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

ERWEITERTER MONITOR:
Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.
Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

INTELLIGENTE HARDWARE:
Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:
Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

POKEFINDER:
Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

TEXTEDITOR:
Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

NEUE MONITORKOMMANDOS:
Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

UPDATE SERVICE:
Nach Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul!), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 25,– + Versand.



UTILITYDISK ZU ACTION REPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor — einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,–**

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,– Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

NACHNAHME DM 10,– Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

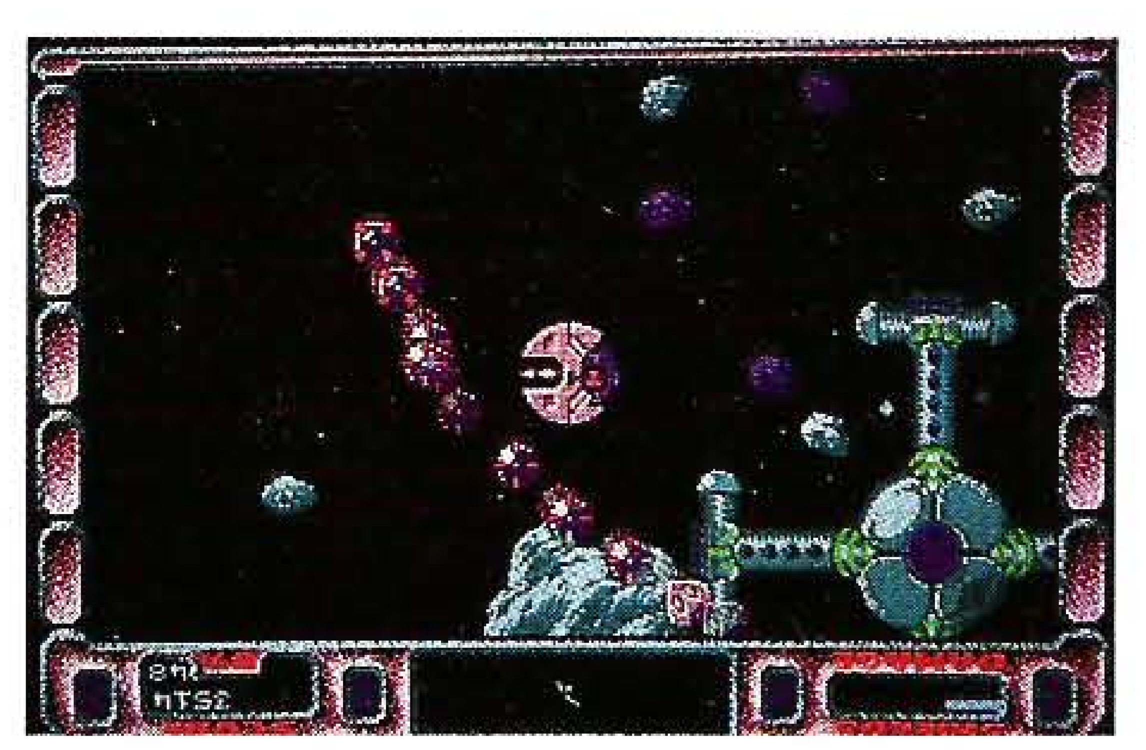
für die Schweiz
Swiss Soft AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland:
Viron Computerproducts, Groningensingl. 945, 6835 GL Arnhem, Tel. 085/214082
oder bei Ihrem Fachhändler



Grüßt Euch! Auch diesen Monat haben wir wieder einen ganzen Sack voller neuer Konvertierungen erhalten, die wir Euch auf den folgenden sieben Seiten vorstellen wollen. Die 16-Bitter kommen da natürlich mal wieder am besten weg, aber auch die „Kleinen" haben wir nicht vergessen, insbesondere den Amstrad CPC (siehe CRAZY CARS II). Leider Gottes gibt es gerade diesen Monat auffallend schlechte Umsetzung für den Amiga und den ST, aber lest selbst...
P.S.: Die Noten von SUPER HANG ON aus der letzten Ausgabe sind uns leider durcheinandergeraten. Die richtige Bewertung: 10/9/10/10/10.

Tschüß, Michael



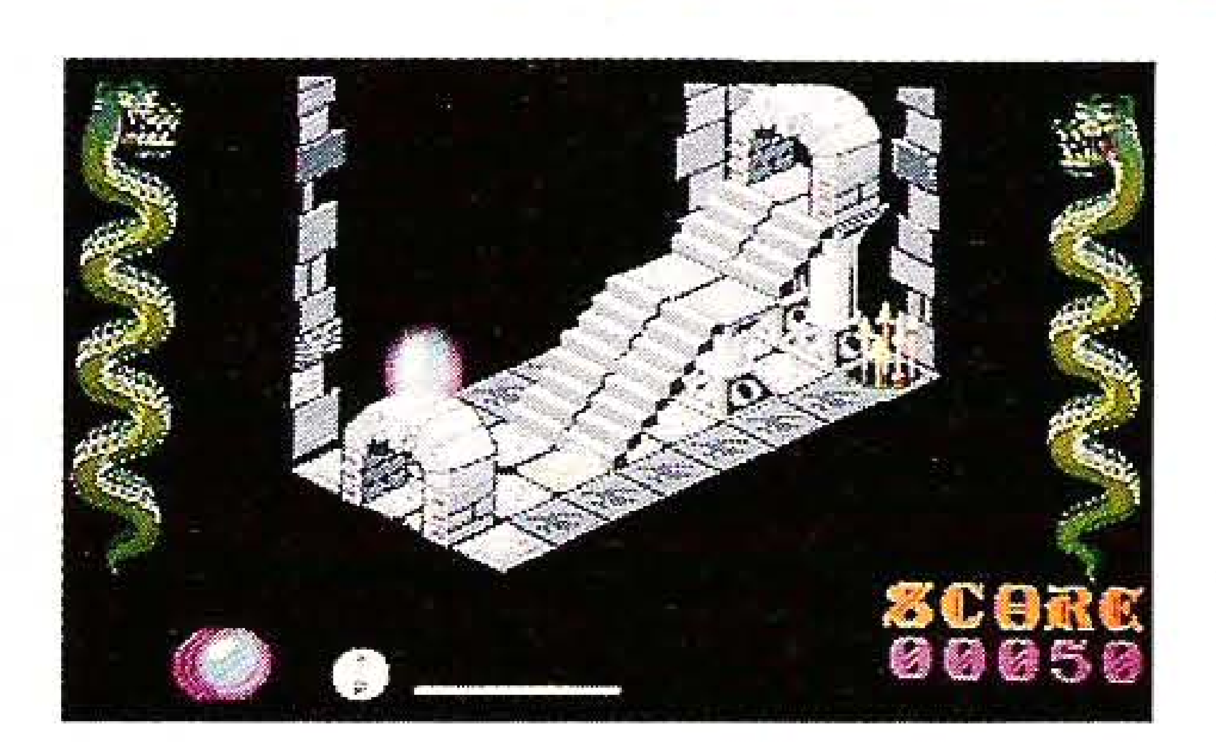
Programm: Cosmic Pirate, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Outlaw/Palace, **Muster von:** [1].

OUTLAWS Raumpiraten-Spektakel unterscheidet sich auf dem ST im Spielablauf gar nicht von der kürzlich vorgestellten Amiga-Version. Grafisch ist **COSMIC PIRATE** auf dem ST allerdings etwas anders geraten. Immer noch geht es darum, im Auftrag der Piratenorganisation sogenannte Space-Trucks zu überfallen und mit dem gewonnenen Geld Raumschiffausrüstung und Handel voranzutreiben. Bevor man sich allerdings richtig ins Getümmel stürzen kann, muß man in Simulatoren sein Können beweisen. Erst dann bekommt man den ersten Auftrag. Grafisch hat man bei der ST-Version einiges verändert. Die Bonus-Sequenz nach dem Kapern eines Space-Trucks ist beim ST nicht so gut gelungen. In den Raum-Sequenzen kann man zwar in der Gestaltung der Gegner kaum Unterschiede feststellen. Allerdings wurden die Meteoriten animiert. Diese drehen sich jetzt im Weltraum um die eigene Achse. Dafür hat das Scrolling etwas gelitten.

Insgesamt fallen aber weder die „Mängel" noch die „Verbesserungen" gegenüber der Amiga-Version sehr stark ins Gewicht.

COSMIC PIRATE bietet auch auf dem ST den vollen Spielspaß. Übrigens hat man sich beim Sound auch hier nichts besonderes einfallen lassen, so daß man die ST- und die Amiga-Version trotz der Unterschiede ähnlich bewerten kann. *str*

Grafik	**9**
Sound	**6**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**8**



Programm: Airball, **System:** Commodore Amiga, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Microdeal, St. Austell, England, **Muster von:** Microdeal.

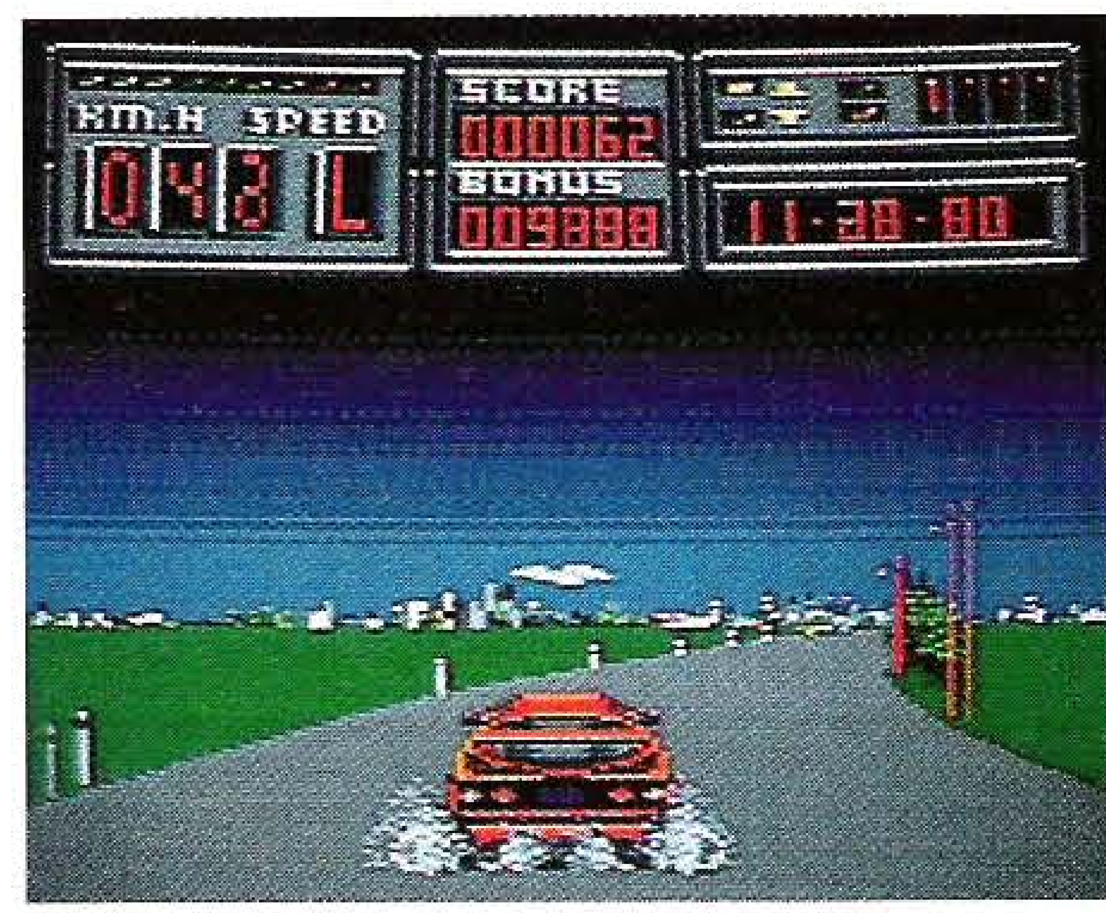
Nachdem ASM schon in Ausgabe 5/87 **AIRBALL** von **MICRODEAL** auf dem *Dragon 32* hervorragende Kritiken gegeben hat und die *ST*-Version in ASM 10/87 mit einem Hitstern bedachte, müssen wir auch heute bei der **Amiga**-Fassung wieder mit der Punktewertung nach oben gehen.
AIRBALL-Amiga ist eine fast hundertprozentige 1:1-Umsetzung vom ST auf den Commodore-16-Bitter. Das ist besonders bei den Farben „augenfällig". Allerdings enthält die Amiga-Version noch eine animierte Anfangssequenz, die zeigt, wie der finstere Zauberer (hat keinen Namen; eben nur „Evil Wizard") seinen Lehrling in einen Ball verwandelt. Der Junge (der Spieler) wird nun ein sogenanntes „Spellbook" (Buch mit Zaubersprüchen) für den Evil Wizard finden müssen, um dann wieder zum Menschsein verdonnert zu werden.
In insgesamt 250 Räumen eines wunderschön dargestellten 3D-Labyrinthes („Führungskamera" oben rechts im Raum installiert!) hüpfen und springen wir nun herum, nehmen Gegenstände auf, versuchen, nicht an den spitzen Kristallen zu zerplatzen und machen unseren schlappen Körper (mit Ablauf einer bestimmten Zeit verliert die Kugel immer mehr Luft) wieder prall, indem wir 'ne Pumpstation aufsuchen. Bei einer diesen über die Räume verteilten Luftpumpen beginnen wir unser AIRBALL-Spielchen. Lassen Sie ihn nicht allzulange auf dem Gerät; reißen Sie an dem Stick, wenn sich der immer länger werdende gelbe Balken (unten im Screen) in Richtung „Score"-Anzeige bewegt. Bleiben Sie länger, zerplatzt der Ball(on), und Sie werden ein Leben verlieren.
Obwohl wir hier bei AIRBALL eine ST-Umsetzung auf den Amiga haben und ein relativ altes Spielprizip vorfinden, finde ich die ganze Geschichte dennoch sehr reizvoll. Ein Spiel, das man eigentlich haben sollte!
Manfred Kleimann

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



Programm: Crazy Cars II, **System:** Amstrad, **Preis:** Ca. 47 Mark (Disc.); etwa 32 Mark (Kass.), **Hersteller:** Titus, Frankreich, **Muster von:** Entertainment International.

Begeben wir uns in einen Ferrari F40, um nicht etwa ein „herkömmliches" Rennen zu gewinnen, sondern um Polizeisperren zu durchbrechen und einem Autoschieberring das Handwerk zu legen. Dazu fegen wir über die Freeways von vier US-Bundesstaaten. Eine Karte des genauen Straßenverlaufs kann abgerufen werden. Dies ist auch wichtig, muß man doch den kürzesten Weg und somit die richtige Abfahrt finden, um so schnell wie möglich ans Ziel zu kommen.
CRAZY CARS II von **TITUS** gibt's nun auch für den **Amstrad CPC.** Und: Das Erstaunliche ist – diese Fassung ist exzellent!
So mogeln oder rammen wir uns an den korrupten Polizisten vorbei – aufgepaßt: Man muß zwischen den bestochenen und „ehrlichen" genau unterscheiden -, wobei die mit der „weißen Weste" den Spieler eher mal überholen lassen. Die Gauner unter den „schwarzen Schafen" fallen schon durch ihren destruktiven Fahrstil auf (der ist genauso chaotisch wie Eurer!). So müßt Ihr die Jungs austricksen, ausbremsen und alt aussehen lassen.
Hat man einmal den falschen Weg beschritten, so kann es sein, daß die Burschen Euch eine Straßensperre gebastelt haben. Bei der „Zwei-Tonnen-Version" kommt man noch gut (aber langsam!) durch, während die Sperre am Ende der Grenze des Bundesstaates Euren rasanten, roten, teuren Ferrari in den sechsten Blechhimmel befördern.
Doch unsere Bordinstrumente geben Aufschluß über das Wichtigste, was auf der Strecke zu beachten und zu finden ist: Radarfallen-Detektor oder Hinweise und Tips, wo man die Grenzen passieren kann.
Insgesamt gesehen, ein grafisch hübsches, spielerisch gutes und 8bit-würdiges Game für die Amstrad-Freunde!



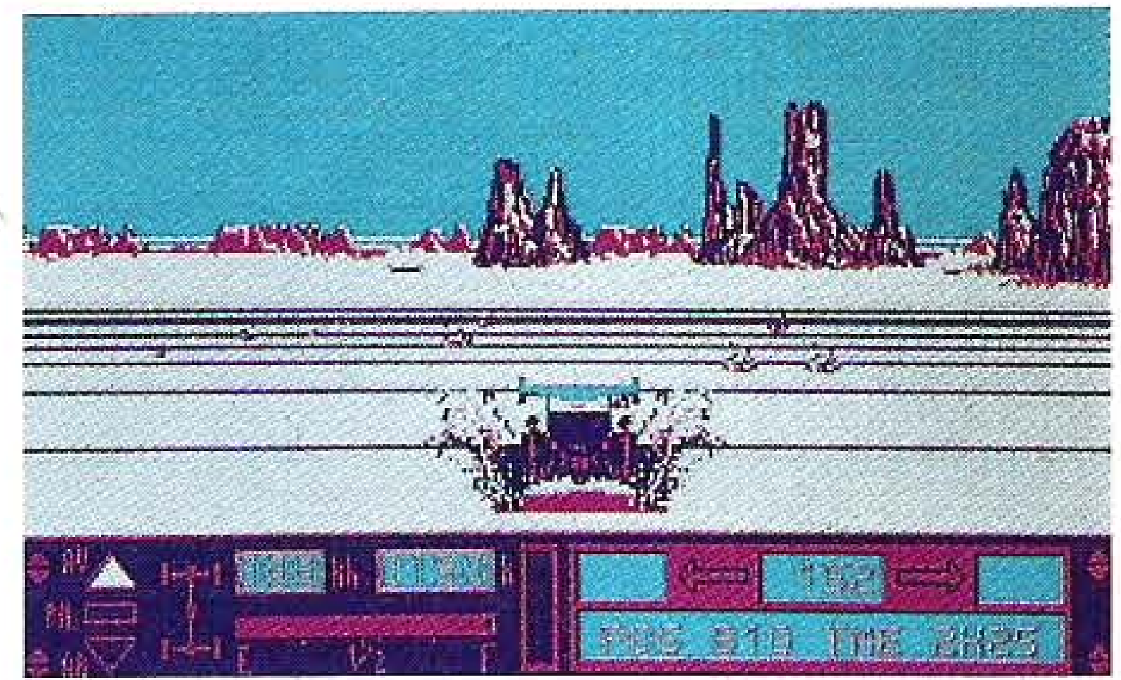
Manfred Kleimann

Grafik	**9**
Animation	**10**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**



Programm: African Raiders, **System:** Amiga, IBM PC und Kompatible (mind. 512 K, CGA- und EGA-Grafikkarte, Farbe und s/w), **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Tomahawk, **Muster von:** Computervertrieb Kurt Fischer, 8948 Mindelheim, [23].

Besonders **TOMAHAWKS PC**-, aber auch das **AMIGA**-„Paris-Dakar" kann den Erwartungen der User nicht so recht standhalten. **AFRICAN RAIDERS** bietet freilich auf allen Systemen das gleiche Erscheinungsbild, leider jedoch, und das fällt am deutlichsten bei der PC-Version ins Gewicht, nur die äußere Form dessen. Während man auf den ST klare Konturen und eindrucksvolle Landschaftszüge vorfindet, verschwimmt solches schon ein wenig auf dem Amiga, unterstützt durch ein nicht unerhebliches Ruckeln. Dennoch muß man dieser Fassung zugutehalten, daß zumindest der nette Sound und die der sonnigen, sandig-staubigen Gegend angemessenen Farben beibehalten wurden. Ganz anders hingegen das Game auf PC. Nicht anzukreiden, da hardwaremäßig vorrausgesetzt, ist der fehlende Sound und das jammervolle Motorengeräusch, welches ansonsten doch so rassig klingt. Schon schlechter mutet hier die Tatsache an, daß unsere Testversion leider nur – obwohl anders angekündigt – die CGA-Grafikkarte zu unterstützen pflegt, und somit farblich nichts mehr mit ST oder Amiga gemeinsam hat. Auch bezüglich grafischer Aspekte hat die Landschaft hier mächtig an Reiz verloren. Technisch jedoch (z.B. zuschaltbarer Allrad, ...) sind die beiden Umsetzungen dem „Prototyp" des Atari ST baugleich, sieht man mal von der unpraktischen Handhabe beim PC (nur Tastatur-Steuerung) ab.



Matthias Siegk

(Amiga/PC)	
Grafik	**8/6**
Sound	**9/2**
Realitätsnähe	**8/4**
Spaß/Spannung	**9/6**
Preis/Leistung	**7/4**



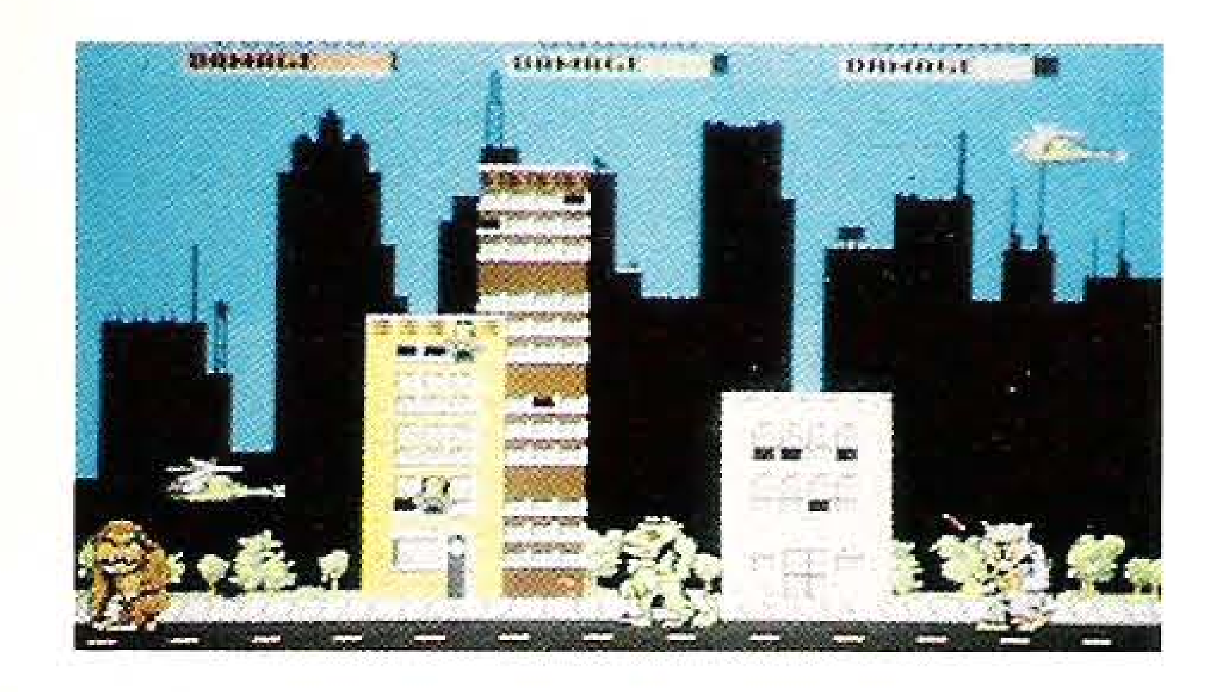
Programm: Nebulus, **System:** IBM PC, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Hewson, **Muster von:** [18]

HEWSON hat sich 1 1/2 Jahre Zeit gelassen, um jenes Spiel für den **PC** umzusetzen, daß bis jetzt noch in jeder Fassung in Konzept und Technik begeistern konnte: **NEBULUS**. Das Game basiert auf einer ebenso simplen wie motivationsfördernden Idee: Man nehme einen Turm, besetze ihn rundherum mit verschlungenen Treppenaustiegen und Gegnern und verdamme den Spieler dazu, diesen und einige andere Türme emporzuklettern. Ist ein Turm erklommen, sackt dieser in sich zusammen und der Held steigt in ein U-Boot, um unter Wasser Fische für einen Zeitbonus zu jagen. Größte Hochachtung verdiente sich NEBULUS in allen 8- und 16-Bit-Fassungen mit der perfekten Drehung des Turmes, wenn der kleine Held (sieht aus wie'n Frosch) um ihn und durch ihn hindurchläuft. HEWSON hat es tatsächlich geschafft, diese technische Meisterleistung auch auf dem PC toll rüberzubringen! Und nicht nur das! Sogar der Sound klingt für PC-Verhältnisse hervorragend, die EGA-Grafiken sind farbenreich und detailliert; sogar die Fischfangsequenz scrollt soft in vier Wegen! Weiterhin wurden die Zusatzfeatures der 16-Bit-Fassungen voll übernommen, denn auch der PC bietet neben der ersten Mission mit acht Türmen noch 'ne Mission mit weiteren acht Türmen und schöne Turmmuster. Sebst die unterschiedlichen PC-Typen wurden ins Spiel mit einbezogen, denn die Abspielgeschwindigkeit der Musik läßt sich mit „+" und „-" variabel einstellen. Wer zudem noch mehr über die Firma HEWSON und das NEBULUS-Programmierwunder John M. Philipps wissen möchte, bekommt in der Anleitung erstmals ausführliche Informationen. Was will man mehr?

Michael Suck

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**





Programm. Rampage, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Activision.

Bei der reichhaltigen Zahl der Bewerber war es gar nicht so einfach, den diesmaligen **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS** zu küren. Die Wahl fiel schließlich auf **RAMPAGE** für den **Amiga**, denn dieses Produkt vereinigt in einer seltenen Synthese nahezu das Maximum an spielerischen und technischen Mängeln, die man sich vorstellen kann. So ist es die hirnlose Aufgabe der ein bis drei Spieler, ganze Häuserzüge mit Monstern breitzuschlagen, um jeweils ein Level weiterzukommen. Verhindern wollen dies, gemäß dem alten King-Kong-Thema, Soldaten und Hubschrauber. Schon an dieser Stelle setzt die Unspielbarkeit ein, denn die Gegner lassen sich schwer treffen und ballern wie wild über den ganzen Screen, so daß Ausweichen absolut nicht möglich ist. Ganz besonders toll sind **ACTIVISION** dabei die Soundeffekte gelungen, die in Orkanstärke und völlig überdreht aus dem Lautsprecher brausen. Genauso grauselig geht's bei der Titelmelodie ab, bei der man sich fragt, ob vielleicht der Soundchip fehlt. Überhaupt scheinen fast alle Chips bei diesem Spiel gegen Kartoffelchips ausgetauscht worden zu sein, denn die Animation der Sprites ist dermaßen eckig und ruckelig und die Grafiken lausig gezeichnet, daß ich schon fast gleubte, um Jahre zurückversetzt worden zu sein – in die gute, alte Zeit des ZX-81...

Für mich ist es völlig unverständlich, warum ACTIVISION bei dieser Konvertierung so geschludert hat, denn die schon früher erschienene ST-Fassung war noch um Längen besser, also kann's doch eigntlich nicht an den fehlenden Programmierkenntnissen liegen, oder etwa doch? *Michael Suck*

Grafik	3
Sound	2
Spielablauf	3
Motivation	1
Preis/Leistung	2





Programm: Gold Rush, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, USA, **Muster von:** Activision, UK.

Keine Überraschungen beschert die Umsetzung des **SIERRA ON-LINE**-Adventures **GOLD RUSH**. Auf PC bewiesen die SIERRA-Programmierer mal wieder ihr Talent. Bei der Version für den **Atari ST** kann man eigentlich nur von einer exakten 1:1-Umsetzung sprechen. ST-User, die eine grafische Aufwertung dieses Games erwartet haben, werden wohl etwas enttäuscht sein. Doch auch wenn die Kapazitäten des ST hier nicht bis ins Letzte ausgereizt wurden – der Wiedererkennungseffekt bleibt allemal bestehen, und daß GOLD RUSH jedem Bildschirm-Abenteurer 'ne Menge Spannung bereitet, steht wohl außer Frage. Also, keine Änderungen, Neuerungen oder Verbesserungen! Gesteuert wird wahlweise mit Tastatur, Maus oder Joystick. Selbst die Menueleiste mit den unterstützenden Optionen wurde vollständig für den ST mit übernommen, und der relativ „wortkarge" Parser hat seit dem frühen Frühling keine einzige Vokabel dazugelernt. Auf dem PC ein alter Hut, auf dem ST jedoch ein bissl nervig: Die Geschwindigkeitsschwankungen, wenn sich unterschiedliche Bewegungsabläufe auf dem Screen überkreuzen. Diesen Lapsus zumindest hätte man dann doch beseitigen können. Soviel zur einzigen berechtigten Kritik, die den grafischen Aspekt auf ST – wenn auch geringfügig – abwertet. Bleibt nur noch festzustellen, daß auch hier ohne das richtige Passwort der gefürchtete Galgen droht (1:1 eben), und daß die Sonne Kaliforniens auch auf dem Monochrom-Monitor lacht. „Keine weiteren Fragen!" *Matthias Siegk*

Grafik	9
Sound	9
Vokabular	5
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	9





Programm: Pacland, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Grand Slam, **Muster von:** 18

Ganz knapp am Konvertierungsflopp des Monats vorbeigeschrammt ist **PACLAND** für die beiden 16bitter, aber das heißt noch lange nicht, daß das Game was hergibt. Entstanden ist es schon 1983 für die Spielhallen, und selbst in dieser grauen Vorzeit war die Qualität des Originals mit Sicherheit besser als die erneute Umsetzung dieser Tage.

Vor einem nach links scrollenden Hintergrund hüpft der altbekannte Mr. Pac Man über Hydranten und Kakteen, sammelt Kirschen und Items auf und weicht den Geistern aus, die fahrend oder fliegend angreifen. Irgendwann ist dann das Level beendet, die übriggebliebene Energie wird als Bonus gutgeschrieben, und das nächste Level wird eingeladen. Spannung kommt bei diesem trägen Spielablauf so gut wie keiner auf, denn die Backgrounds sind öde, die Gegner wirklich nicht zahlreich und die Animation und das Scrolling erbärmlich schlecht. Im Ernst, auf beiden Rechnern gibt's lediglich achtfarbige Klötzchengrafiken mit absolutem Ruckeltempo und Sprites, die man einfallsloser nicht hätte malen können. Um das Ganze noch deftig abzurunden, ertönt noch auf beiden Rechnern ein grauenvoller, abzudrehender Sound, der weder dem ST noch dem Amiga gerecht wird. PACLAND dann auch noch als Vollpreis-Spiel und gelungene Spielhallenumsetzung anzupreisen, ist schon eine Frechheit. In Zeiten rasanter Vektorgrafik-Animation mit verschwenderischer Farbenpracht ist PACLAND ein Rückschritt ohnegleichen. Warum das Spiel dann trotzdem kein Konvertierungsflop des Monats wurde? Nun, dann schaut doch mal bei *Rampage* für den Amiga rein... *Michael Suck*

(Amiga/Atari ST)		
Grafik	3	3
Sound	5	5
Spielablauf	2	2
Motivation	2	2
Preis/Leistung	2	2





Programm: Blasteroids, **System:** Amiga, C-64, **Preis:** Ca. 70 DM (Amiga-Disk.), ca. 45 DM (C-64 Disk.), **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Computervertrieb Kurt Fischer, 8948 Mindelheim; 18.

Geradewegs aus der Spielhalle sollen sie kommen, die **BLASTEROIDS**. Allerdings fällt es mir schwer, dem Hersteller **IMAGE WORKS** diese Behauptung angesichts der **Amiga**- und **C-64**-Fassung zu glauben. Dabei wäre doch alles so einfach gewesen, denn BLASTEROIDS ist eigentlich nicht mehr als eine aufgemotzte Neufassung des uuuralten *Asteroids*. Im wesentlichen geht's halt darum, auf dem Screen umherfliegende Gesteinsbrocken zu zerbröseln und ALienraumschiffe abzuschießen, um deren Überbleibsel als Extrawaffen aufzusammeln. Zuguterletzt wartet am Ende einer Galaaxie noch ein großer Obermufti, und dann beginnt der Spaß in der nächsten Galaxie von vorn. Der Spielspaß war aufgrund der doch recht abgegriffenen und simplen Idee schon auf dem ST nur mäßig, und für die beiden Umsetzungen trifft leider das gleiche zu. So wird der PAL-Bildschirm auf dem Amiga nicht voll genutzt, und die Sprites ruckeln kräftig. Nicht mal der Sound hat auf dem großen Commodore eine Verbesserung erfahren, denn die verwendeten Instrumente reichen höchstens für einen Trauermarsch. Etwas besser kommt da schon der C-64-Sound weg, der von Altmeister Benn Daglish stammt, doch hier bekommt Ihr fast keine Backgrounds mehr zu sehen (beim Amiga gibt's recht gute Digi-Bilder), dafür aber dieselbe Ruckelanimation und häßliche Sprites. Meines Erachtens bekommen die Fans beider Rechner anno '89 weitaus bessere Shoot-em-up's geboten – BLASTEROIDS ade.



Michael Suck

Grafik	**6**
Sound	**5**
Spielablauf	**5**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**5**



Programm: Hyperdome, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Exocet, England, **Muster von:** Exocet.

EXOCET, eines der jüngeren englischen Softwarehäuser mit einem wahrlich durchschlagenden Namen, versucht sich nun auf dem **Amiga** als Produzent actiongeladener Ballerspiele. Leider beweist sich bei **HYPERDROME** einmal mehr, daß technische Perfektion allein noch lange kein gutes Spiel hervorbringt. Die Spielstory dreht sich um einen nervenaufreibenden Test, dem sich ein Kadett unterziehen muß, um zum vollwertigen Piloten zu werden. Er springt also in seinen Raumflitzer und begibt sich auf die abenteuerliche Reise durch verschiedene Levels und Gegner, die diesem Test erst die richtige Würze geben. Um die Bewaffnung zu verbessern, müssen Steine zerschossen werden, die ihrerseits sammelbare Items freigeben. Und was machen wir wohl mit dem ganzen Zeug? Na klar, wir kaufen uns 'ne bessere Wumme! Diese tollen Features, die mir bis jetzt maximal 1000mal begegnet sind (einschließlichen des obligatorischen Endgegners), verhelfen dem Programm leider nicht zu großen Ehren. Zwar gibt es als Neuerung einen Background mit vielen Löchern, hinter denen ein zweiter Screen vorbeizieht, aber ansonsten herrscht Langeweile im Weltraum. Die Sprites strotzen nicht gerade von Eleganz und sind recht plump animiert, Abwechslung gibt's auch nicht, es sei denn, Ihr ladet ein anderes Spiel ein.
Es braucht wohl kaum erwähnt zu werden, daß der Sound ebenso mittelmäßig ist wie das Spiel, daß ansonsten 99,9%ig mit der ST-Fassung übereinstimmt. Macht also Euren Pilotenschein besser mit einem richtigen Flugzeug. Ist zwar teurer, bringt aber mehr.

Michael Suck

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielablauf	**4**
Motivation	**4**
Preis/Leistung	**5**



Programm: Cybernoid II, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 65 DM, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** 1

Sie sind wieder da, die schießwütigen Piraten von **CYBERNOID II**, und versuchen nun, auf dem **Amiga** ihr Unwesen zu treiben! Ob ihnen dies gelingen wird, hängt zum größten Teil vom Spieler ab, der einen Roboter quer durch verschiedene Screens (no Scrolling) steuert, um die galaktische Föderation vor Diebstählen zu schützen. Nun ja, diese Spielstory ist wohl nicht gerade eine der besten für ein Shoot-em-up dieser Art, aber ganz ohne geht's anscheinend auch nicht. Wir wollen uns jedoch besser auf das wesentliche beschränken, und das heißt: Ballern ohne Ende. Neben stark aufgepeppten Amiga-Grafiken, einem gelungenen Sound und netten Effekten (die Augen an der Spielfeldumrandung klappen z.B. auf und zu) haben die **HEWSON**-Programmierer nämlich noch den Schwierigkeitsgrad kräftig nach oben gedrückt. So gibt es außer den schon altbekannten Geschützen und Piratenraumschiffen noch unscheinbare, kleine Stalagmiten, die ziemlich wahllos gefährliche, kleine Tropfen absondern, die den Cybernoid fix vernichten können. Meines Erachtens hätte diese Spielerschwerung nicht sein müssen, denn auch trotz der fünf anwählbaren Waffen war CYBERNOID II schon in den früheren Fassungen ein hartes Stück Arbeit. Zum Glück bleibt das Game noch soweit spielbar, daß der Reiz dieses ansonsten gut aufgemachten Ballerspiels nicht verloren geht. Gespannt bin ich jetzt noch auf die Atari-ST-Fassung, die in Kürze erscheinen soll, denn für diese Fassung wird THALIONs Sound-Genius Jochen Hippel die Musik machen. Mal abwarten, was draus wird!

Michael Suck

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**



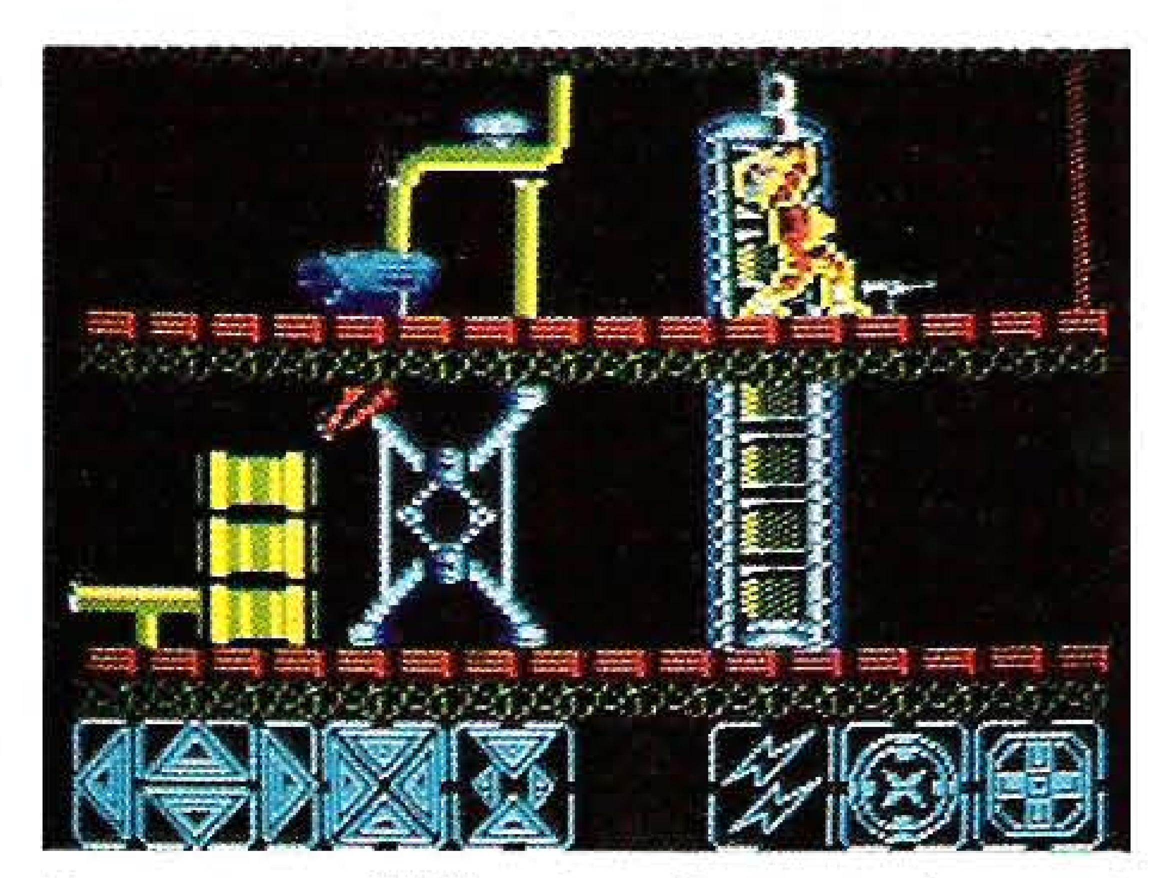


Programm: Operation Neptun, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 70 Mark, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** 23

Lange ließ sie ja nicht auf sich warten, die Konvertierung von **OPERATION NEPTUN** für den **Amiga**. Im vierten Anlauf konnte das französische Softwarehaus **INFOGRAMES** endlich unter Beweis stellen, daß die schon wegen unzureichender Qualität verrufene BOB MORANE-Serie doch nicht sooo schlecht ist. Jedenfalls erntete die Atari-ST-Version von OPERATION NEPTUN gleich einen ASM-Hitstern. Bob Morane, ein unerschrockener Held, muß sich wieder einmal gegen seinen Erzfeind, Mr. Ming alias der Gelbe Schatten, zur Wehr setzen. Diesmal findet die Auseinandersetzung im feuchten Naß statt, denn es gilt, Mr. Mings bedrohliche Unterwasserbasen zu zerstören. Nähere Informationen über den Spielablauf etc. entnehmt ihr am besten dem Testbericht in ASM 4/89. Von der technischen Seite her hat sich so gut wie gar nichts geändert, man könnte sogar von einer 1:1-Kopie sprechen. Bei der Grafik konnte ich zumindest keinerlei Unterschiede feststellen. Sie fiel einfach exzellent aus und paßt hervoragend zum Spiel, denn schließlich soll ja auch die Atmosphäre stimmen, oder?. Lediglich den Digisound empfand ich gegenüber dem Atari als eine Nuance klangvoller, was aber am Monitor liegen mag. Ansonsten gleicht diese Umsetzung der ursprünglichen Atari-ST-Fassung aufs Haar. Wer also auf diese Art von Spielen steht (hier ist Strategie gefragt), sollte ruhig zuschlagen. *Torsten Blum*

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	8





Programm: Obliterator, **System:** Amstrad, **Preis:** Ca. 35 DM (Kass.), ca. 50 DM (Disk.), **Hersteller:** Melbourne House, **Muster von:** 7

In letzter Zeit scheint sich **MELBOURNE HOUSE** ja geradezu darum zu schlagen, ehemalige 16-Bit-Games von **PSYGNOSIS** für 8bitter umzusetzen. Angefangen hat diese Seuche bei *Barbarian*, und ausgebreitet hat sie sich nun auch auf **OBLITERATOR**. Wer allerdings von dieser Umsetzung auf den **Amstrad** große Wundertaten erwartet, wird schnell enttäuscht werden. Einzige Gemeinsamkeiten sind die Spielhandlung um ein Raumschiff, in dem die Zeitbombe tickt, und die ruckelige Animation der Sprites. Nicht, daß das vielleicht nicht besser hätte gemacht werden können, aber MELBOURNE HOUSE dachte sich wohl, wenn's schon beim Original ruckelt, warum nicht auch bei uns? Ein weiteres unangenehmes Feature ist die Ikonensteuerung am unteren Bildschirmrand. Zwar kann der Held ganz konventionell mit dem Joystick über den Screen bewegt werden, aber wenn's ums Springen oder Schießen geht, muß dies sehr umständlich und zeitraubend über die Ikons geschehen. Der Haken: Die diversen Gegner schaffen das alles ohne Ikons und Joysticks und zigmal schneller. Der Effekt: Der Held geht ziemlich schnell drauf.
Das ist schade um das ansonsten gute Konzept, denn so geht die Motivation doch des öfteren baden (von mir ganz zu schweigen...). Die Grafiken sind ja ansonsten ganz hübsch und der Sound angemessen umgesetzt, aber letztendlich kommt's ja auf den Spielablauf an, und der ist wahrlich nicht hitverdächtig. Somit bleibt OBLITERATOR auf dem Amstrad das mittelmäßige Strategie-Actionspiel mit alls einen Höhen und Tiefen, das es schon immer war. Also, unbedingt schlecht ist es ja nicht... *Michael Suck*

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7





Programm: Run the Gauntlet, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Ocean, Manchester, England, **Muster von:** 7

Den etwas seltsamen Wettstreit um einen schnöden Panzerhandschuh (den „gauntlet"; kann aber auch „Herausforderung" bedeuten) bietet **OCEAN** jetzt für den **Amiga** an. Dabei geht es eigentlich nur darum, mit drei verschiedenen Transportmitteln drei verschiedene „Rennstrecken" zu durchlaufen – mit der besten Zeit natürlich. So will uns die Anleitung dann auch weismachen, daß insgesamt neun nervenaufreibende Disziplinen auf den Spieler warten, was natürlich barer Unsinn ist. Im Endeffekt bleibt nur 'n Motorbootrennen à la *Jet Bike Simulator*, ein Autorennen à la *Supersprint* sowie ein kleiner Geschicklichkeitslauf mit Hindernissen. Die Spielfläche ist dabei aus der Draufsicht zu beobachten, gescrollt wird, je nach Bedarf, in alle vier Richtungen. Langeweile machte sich bei diesen simplen Spielchen ja schon auf dem C-64 breit, aber auf dem Amiga wird's auch noch ärgerlich. Das beginnt mit der Titelmelodie in Form eines superkurzen, schlechten Samples und diversen Digibildern, die mir noch von *D. T. Olympic Challenge* übel im Magen liegen. Zwar wurden die Parcours etwas vergrößert und von der Grafik her hübscher, aber die Dinger sind so unübersichtlich, das eigene Fahrzeug so schwer zu steuern und die Computergegner dermaßen hartnäckig, daß man die drei Runden selten im Zeitlimit schafft. Als Bonbon gibt's noch 'ne widerliche Kollisionsabfrage, die den Spieler an den Rand des Wahnsinns treiben kann, so daß ich mich ernsthaft frage, ob **OCEAN** keine fähigen 16-Bit-Programmierer mehr hat, ganz zu schweigen von den Spielkonzepten...

Michael Suck

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	4
Spaß/Spannung	3
Preis/Leistung	3

Programm: Willow, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 80 Mark, **Hersteller:** Mindscape Inc., USA, **Muster von:** Computervertrieb Fischer, 8948 Mindelheim.

Der versoftete Kinostreifen **WILLOW** konnte auf den PC's ja nun wirklich nicht überzeugen. Damals vermuteten wir arge zeitliche Bedrängnis im Hause **MINDSCAPE** als Ursache für die nur mäßige Qualität dieses Games. Wir lagen da wohl etwas falsch, denn nun flattert uns eine Umsetzung dieses George-Lucas-Themas für den **ATARI ST** ins Haus, die im Laufe der Zeit nicht die Bohne einer qualitativen Aufwertung erfahren hat. Im Gegenteil, die Mängel, die man auf PC noch mal entschuldigen könnte, besonders im grafischen Bereich, kann man auf 'nem ST nun wirklich nicht mehr durchgehen lassen. Auch der inhaltliche Aspekt hat sich -wie zu erwarten war- in keinster Weise verändert. Wie gehabt wurden die Schlüsselszenen des Leinwand-Hits ohne sinnvolle Verknüpfung aneinandergeschustert. Grafisch ist das Werk für den ST-Kenner wohl mehr eine Zumutung, selbst die „Digi"-Fotos kommen auf dem Screen nur äußerst schwach rüber. Es geht noch weiter: Alle Actionsequenzen dieses recht merkwürdigen Produkts sind wahre Spitzenreiter im Ruckelscrolling. Den leierkastenartigen Sound sind wir schon von der 5.25 Zoll-Version gewöhnt, neu hingegen ist die Prozedur mit dem langwierigen Nachladen und ständigen Diskettenwechsel unserer ST-Fassung. Einziger Pluspunkt: Die vertikal scrollende Illustration zu Beginn des Games, welche die anzuklikkenden Stichworte enthält, läßt sich leichter und schneller handhaben, als dies bei der



PC-Version der Fall war. *Matthias Siegk*

Grafik	5
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	3
Preis/Leistung	4

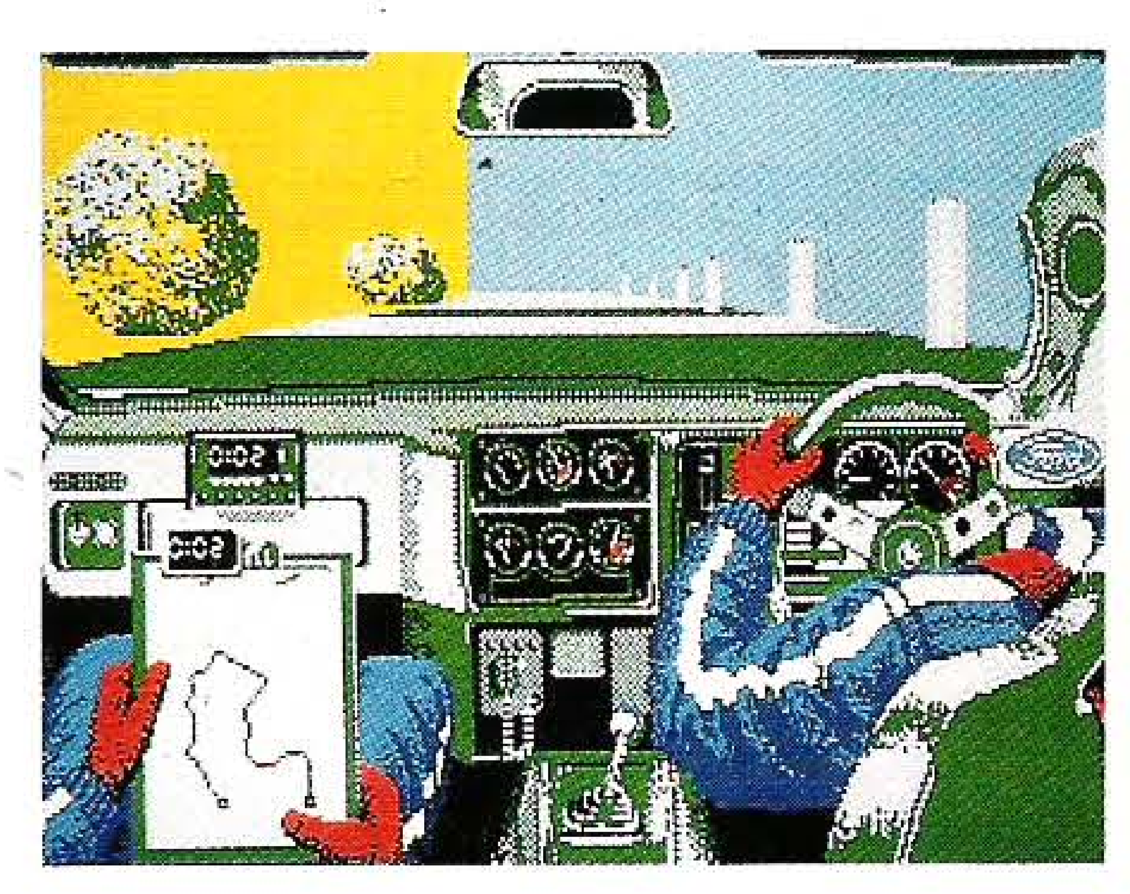


Programm: Lombard RAC Rallye, **System:** IBM und Kompatible (CGA-, EGA- und Hercules-Karte; zwei 5,25-Zoll-Disketten; 3,5-Zoll-Diskettenversion separat erhältlich!), **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Mandarin Software, Macclesfield, England, **Muster von:** 18.

Komplett in Deutsch kommt uns nun auch die **PC**-Fassung des Rennsportspiels **LOMBARD RAC RALLYE** von **MANDARIN** ins Haus. Die deutsche Anleitung ist perfekt (muß man mal sagen; kommt beileibe nicht häufig vor!), während der deutsche Screen-Text kleinere Fehler beinhaltet. Dennoch: Wer Spaß am Rallye-Sport hat, einen PC (oder ST, Amiga...) besitzt, sollte auf die LOMBARD RALLYE zurückgreifen.

Diese Empfehlung kann ich ruhigen Gewissens geben, da es durch den „deutschen Lieferumfang" (Streckenkarten und „Wettervorhersage" inbegriffen!) überhaupt keine Schwierigkeiten gibt, mit seinem Co-Piloten auf die einzelnen Teilstrecken der Rallye zu gehen.

Zur Qualifikation: Sie müssen sämtliche fünf Etappen zumindest durchfahren und mindestens einmal einen Streckenpreis gewinnen (1., 2. oder 3. Platz). Sehr schön, daß die einzelnen Strecken ihre verschiedenen Reize haben (Nachtfahrt, Nebel, Wald- oder Gebirgsstraßen). Sollte Ihr Ford Cosworth einmal streiken, drücken Sie einfach „W" für WERKSTATT, und schon können Sie den Wagen wieder voll funktionstüchtig machen lassen. Die gewonnenen Preisgelder sind also gezielt und sinnvoll einzusetzen – Sie müssen Mechaniker & Teile natürlich bezahlen. Die Fahrt selbst ist ein Vergnügen, wenn man einen Stick an seinem Rechner adaptieren kann. Natürlich läßt sich das Gefährt auch gut über die Cursor-Keys steuern (plus LEERTASTE als Eingabebestätigung oder zum Schalten), aber die Genauigkeit wird so schnell nicht erreicht. Man will ja schließlich als Zeit- oder Zweitschnellster das Rennen beenden. Wem das Üben mit den Tasten nichts ausmacht, kann aber u.U. ebenso schnell sein. LOMBARD RALLYE ist ein nettes und grafisch interes-

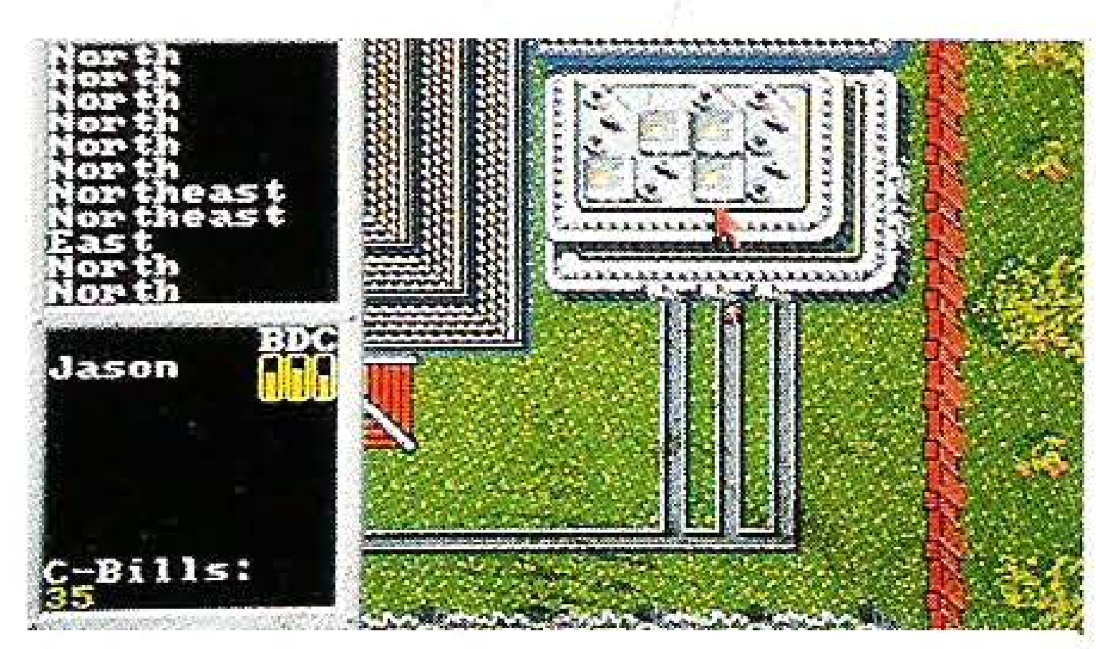


santes Programm, das seinen Weg auch auf dem PC machen könnte. *Manfred Kleimann*

Animation	8
Grafik	9
Realitätsnähe	9
Spaß/Spannung	10
Preis/Leistung	9

Prgramm: Battletech, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Infocom/Westwood, **Muster von:** Atlantis, 5030 Hürth; Activision.

Nachdem die PC-Version des ersten Action-Rollenspiels aus dem Hause **INFOCOM** bereits seit einigen Wochen zu haben ist, darf man nun auch als **Amiga**-Besitzer das Programm **BATTLETECH** spielen. Es ist laut Hersteller so umfangreich, daß es rund vier Millionen Orte geben soll! Nun denn, die Amiga-Version bietet zwar grafisch nur unwesentlich mehr als die PC-Version mit der EGA-Auflösung, hat aber auf der Soundseite wie immer ein deutliches Plus. Jede Kampfhandlung der Battlemechs wird mit digitalisierten Geräuschen passend untermalt und steigert somit die Atmosphäre beim Spiel. Ziel des Abenteuers ist es, als Jason Youngblood das Erbe des berühmten Vaters anzutreten und innerhalb eines Sternensystems zwischen fünf verfeindeten Gruppen mit unterschiedlichen Machtansprüchen zu bestehen. Dazu verhelfen u.a. in der fernen Zukunft riesige Kampfroboter, die „Battlemechs". Diese Metallkolosse sind für Euch der Schlüssel zum Erfolg. Lernt damit umzugehen und sucht Freunde aus der Gruppe Eures Vaters, die sich mit Euch verbünden. Es gilt hier, eine illustrierte und animierte Rollenspielwelt zu erleben, die für Monate interessant und spannend bleibt. Großzügige Texteinblendungen und Beschreibungen (z.T. mit den bewährten INFOCOM-Rätseln) sowie actionreiche Kampfeinlagen sorgen für die nötige Abwechslung in einer riesigen Spiellandschaft. Eine umfangreich bestückte Verpackung, eine bequeme und logische Handhabung mit Speicherfunktionen sowie diverse Einstellmöglichkeiten bei Text-



ausgabe und Bewegungstempo werden auch die Amiga-User überzeugen. Ein empfehlenswertes Spiel! *U.W.*

Grafik	8
Vokabular	(menügesteuert)
Story	10
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9





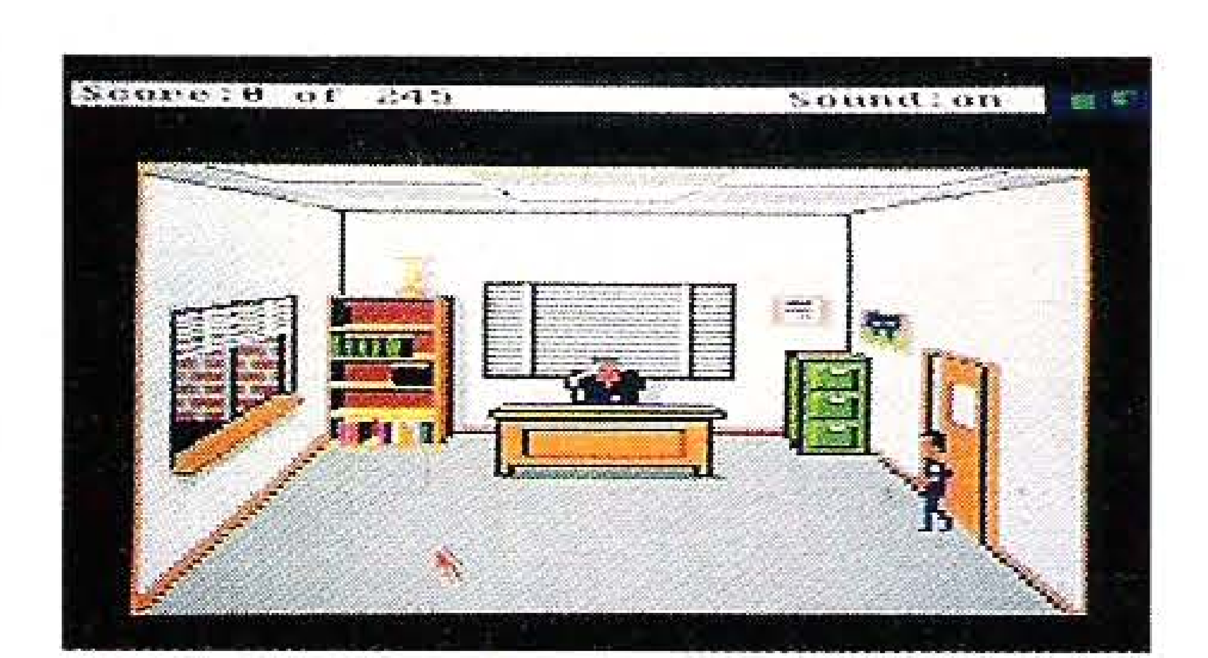


Programm: Battlehawks 1942, **System:** Atari ST, Amiga, **Preis:** Ca. 70 DM, **Hersteller:** Lucasfilm Games, **Muster von:** Rainbow Arts.

Schau an, **BATTLEHAWKS 1942** jetzt auch für unsere 16-Bitter **Atari ST** und **Amiga**, mal sehen, ob das Game durch einen guten Konverter gelaufen ist. Nach Sichtung der Handbücher steht fest, daß sich zumindest am Spielablauf überhaupt nichts geändert hat. Das Erkennungsspielchen zu Beginn einer Mission läuft auch wie gewohnt ab (Flugzeug erkennen und dessen Namen eingeben), aber diese Programmteile sind auf dem PC auch sehr gut darzustellen. Was mich bei dieser Konvertierung mehr interessiert, ist, wie die Actionparts umgesetzt wurden. Ich erwartete dabei eine deutliche Verbesserung gegenüber der PC-Version, wurde aber leider schwer enttäuscht. Sowohl beim ST als auch beim Amiga fühlte ich mich sehr stark an den PC erinnert, was aber wirklich kein Kompliment für die beiden Konvertierungen darstellt. Dem PC habe ich es ja verziehen, daß die ganze Sache ruckelt, ist wohl auch nicht besser zu machen, aber auf ST oder Amiga hätte dieses Problem doch besser gelöst werden können, schade. Ansonsten ist dieses Spielchen bis in die Details gleich geblieben. Es gibt, wie im Original, detaillierte geschichtliche und taktische Erklärungen, die auch im Spielverlauf gut umgesetzt werden können. BATTLEHAWKS 1942 ist also ein Spiel geblieben, daß vor allen Dingen durch seine taktischen Elemente beim Flugzeugflug und die Liebe zum Detail besticht. Ein Flugsimulator also, der einen Personenkreis anspricht, dem es nicht nur auf die Ballerei ankommt.

Jörg Heckmann

(Amiga/ST)		
Grafik	5	6
Handhabung	7	7
Strategie	9	9
Motivation	9	9
Preis/Leistung	7	7



Programm: Police Quest I, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Muster von: 7

POLICE QUEST I gibt's nun auch für alle Amigas. Wie bei allen anderen **SIERRA**-Spielen hat man's sich bei der Grafik einfach gemacht. Das gute alte Interface mußte wieder herhalten und die Grafikdaten vom PC direkt auf den Amiga übertragen – man hätte ja zumindest nochmal drübergehen können! Nichtsdestotrotz ist die Grafik ja mal wieder recht gut gelungen – und das Spiel sowieso!
Vom Spielspaß ist bei POLICE QUEST natürlich nichts verlorengegangen. Man hat als Polizist seine fast alltägliche Arbeit zu tun – Autos anhalten, Leute in Röhrchen pusten lassen, Strafzettel austeilen, usw. Nebenbei verfolgt man noch den „Todesengel" und seine Gang, der in der kleinen Stadt Lytton für erhebliche Unruhe sorgt. Soweit, sogut! Spielerisch habe ich mich allerdings manchmal über die „Logik" des Designers Jim Walls gewundert. Während des schnellen Einspielens ist es mir gelungen, beim Duschen umzukommen – durch Ausziehen! (man gehe zum „locker", öffne, „take all", gehe zur Dusche, stelle sie an, gehe einen Schritt nach links und stelle sie wieder ab) Ich konnte es kaum fassen, aber Ordnung muß wohl sein! Der Sound ist leider ziemlich schwach auf der Brust, aber wie man inzwischen weiß, geht der bei den SIERRA-Spielen MIDI-mäßig ab. Aber wer hat schon einen Synthi bei sich zuhause stehen? Und extra einen anschaffen – gerade wo man mit dem Amiga feine Sachen anstellen kann. Was soll ich noch sagen? POLICE QUEST ist ein SIERRA-Programm, wie es im Buche steht – technisch schwach, aber gut zu spielen (zumindest mit Original...). Somit kann ich die „Suche" jedem Interessenten-Amiga empfehlen. Der Spaß kostet einen zwar eine Stange Geld, aber wer's hat.

Ulrich Mühl

Grafik	8
Story	9
Handhabung	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9



Programm: Populous, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Electronic Arts.

Von den 16-Bittern sind es nun nur noch die PC-Besitzer, die auf Ihre Version von **POPULOUS** warten müssen. Die ST-Eigner können sich nämlich nun schon seit ein paar Wochen über eine haargenaue Umsetzung dieses Klasse-Games freuen (Ausnahme: Der Herzschlag-Sound wärend des Spiels fehlt). **ELECTRONIC ARTS** hat mir diesem Spiel ein ausgereiftes neues Konzept präsentiert, das sich auf dem ST sowohl grafisch als auch inhaltlich genauso anläßt wie auf dem Amiga.
Bei POPULOUS übernehmen Sie die Rolle eines „Vizegotts" im Kampf gegen das Böse. Gut und Böse sind durch zwei Bevölkerungsgruppen repräsentiert, die das jeweilige vorgegebene Land besiedeln müssen. Sie greifen nun ein, indem Sie das Land für Ihre eigene Bevölkerung ebnen und ein Besiedeln in verschiedenen Zivilisationsstufen ermöglichen. Ziel ist es, die gegnerische Bevölkerung aus dem Land zu vertreiben. Zu diesem Zweck können Sie Erdbeben, Vulkanausbrüche, Überschwemmungen und andere Naturereignisse provozieren, wenn Sie hierfür genügend Energie haben. Die strategische Vorgehensweise ist bei POPULOUS sehr wichtig. Je nachdem, ob Ihnen das Programm eine Eiswelt, Wüstenlandschaft oder fruchtbares Grasland anbietet, entscheiden Sie durch Veränderung der Landschaft über die Besiedelung. Hervorragend sind hierbei auch die Grafiken, die POPULOUS aus der Masse der Strategiespiele angenehm herausheben. Noch hinzu kommt, daß POPULOUS durch eine Vernetzung der Rechner auch von zwei Mitspielern gegeneinander gespielt werden kann, was den Reiz dieses Games noch erhöht. Aber auch der Computergegner ist nicht gerade schwächlich. Bei über 500 Welten und dem guten Spielkonzept ist POPULOUS eines der Highlights dieses Jahres. Muß man haben!

Martina Strack

Grafik	8
Sound	7
Technik/Strategie	11
Handhabung	10
Spielwert	12
Preis/Leistung	10



Programm: Balance of Power (The 1990 Edition), **System:** IBM, AMIGA, Apple (Test der AMIGA-Version), **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Mindscape Software/USA, **Muster:** Daten-Service Tenbrock GmbH, An der Obererft 63 in 4040 Neuss 1, Tel.: 0 21 01 - 410 34.

Eines der ersten aufsehenerregenden Programme für den AMIGA war das vor über 2 Jahren erschienene *Balance of Power* der amerikanischen Firma **MINDSCAPE.** Der Autor Chris Crawford, ein Insider der politischen Szene, hat auf vielfachen Wunsch das mittlerweile schon wieder größtenteils überholte politische Weltgeschehen im neuen Programm **THE 1990 EDITION** grundlegend aufgearbeitet und mit einer Anzahl neuer Features versehen! Dabei hat er sich das Wissen und die Erfahrung der letzten Jahre beim Programmieren zunutze gemacht und ein letztlich viel komplexeres und interessanteres Programm erarbeitet. **THE 1990 EDITION** knüpft dort nahtlos wieder an, wo das ältere Programm seinerzeit aufhörte.

Was ist denn nun alles geändert worden, wird sich manch einer fragen? Fangen wir damit an, daß die neue Version anstelle der bislang 62 Länder, nun 80 Staaten beinhaltet. Die gesamte Zeitspanne läuft nun von 1989 bis zum Jahr 1997. Alle 80 Länder führen im komplexesten Level „Multipolar" eine absolut eigenständige Politik. Es gibt eine auf den neuesten Stand gebrachte Datenbank politischer Hintergründe, die im neuen Programm effektiver und schneller eingesetzt wurde. Mußte man in der Vergangenheit bei „Balance of Power" seine Entscheidungen einsam und allein treffen, so stehen einem im neuen Programm 4 Berater als „Krisenstab" zur Verfügung.

Zwischen den 80 Staaten kann auch ein konventioneller Krieg stattfinden, ohne daß es gleich zum nuklearen Desaster kommt!

So, das wären die wesentlichen Neuerungen in Stichworten. In der Praxis sieht das folgendermaßen aus: Es gibt insgesamt vier Spielstufen, vom „Beginner" über „Intermediate" und „Expert" bis hin zu „Multipolar", dem mit Abstand komplexesten Level. Ähnlich wie beim Vorgänger hat man bis hin zur schwierigsten Spielstufe auch immer mehr Befehle und Aufgaben zur Wahl. Diese Befehle werden über eine Menueleiste am oberen Rand des Bildschirms durch das Drücken der rechten Maustaste aktiviert. Es sind dies beim „Beginner-Level": *(Game)* „Score", „Next Turn", „Undo Last Turn" und „Change Sides"/*(Countries)* „Spheres of Influence", „Major Events", „Prestige Value", „Insurgency"/(Das Untermenue zu *„Relations"* fehlt im „Beginner-Level", und steht in dieser Spielstufe nicht zur Verfügung) / *(Make Policies)* „Military Aid", „Aid to Insurgents", „Intervene for Goverment" und „Intervene for Rebels" / *(Events)* „Newspaper", „USSR Actions", „USSR-other", „USA Actions", „USA-other" und „Minor Country Mews" / *(Briefing)* „Closeup", „Background" und „Mistory". Im „Intermediate Level" kommen folgende Befehle dazu: *(Countries)* „Coup d'etat" (Der Abschnitt *„Relations"* wird auch hier komplett ausgespart) *(Make Policies)* „Economic Aid" und „Destabilize".

In der „Expert-Spielstufe" hat der Spieler außerdem noch folgende zusätzliche Aktionsmöglichkeiten: (Countries) „Finland-USA" und „Finland-USSR". *(Make Policies)* „Treaty" und „Diplomatic Pressure".

Last but not least bleibt noch der eigentliche Leckerbissen des Strategiespiels: das „Multipolar-Level". Hier steht die gesamte Bandbreite aller möglichlichen Befehle zur Auswahl, wobei im Menue *(Countries)* „Countries at War", *(Make Policies)* „Trade Policy", sowie das komplette *„Relations-Menue"* mit den Punkten „Diplomatic Relationships", „Military Aid", „Aid to Insurgents", „Intervene for Goverment", „Intervene for Rebels", „Economic Aid", „Destabilize" „Treaties", „Diplomatic Pressure", „Trade Policy" und „At war with" hinzugekommen sind!

Polit-Thriller

Das Strategiespiel ist derart komplex, daß es mir wirklich schwerfällt ohne gleich ein ganzes Buch schreiben zu müssen, die wesentlichen Spielzüge zu erläutern. Dennoch glaube ich, daß es für den Leser am interessantesten ist, wenigstens einen dieser Abschnitte ausführlich dargelegt zu sehen, damit bei dieser Programmbesprechung zumindest ein wenig Spielpraxis erkennbar ist! Ich starte also das Programm und wähle das „Multipolar-Level" mit dem Hinweis „Start New Game" (Das Spiel wird automatisch immer nach Eingabe des „Next Turn"-Befehls abgespeichert, so daß man immer wieder an einer alten Stelle anknüpfen kann). Meine Seite ist diesmal trotz „Glasnost" und „Perestroika" die der USA. Auf dem Bildschirm erscheint eine Weltkarte mit den insgesamt 80 Ländern. Am linken Bildrand gibt es zusätzlich zwei Ausschnittvergrößerungen von Zentralamerika und dem Bereich um Israel. Angesagt sind zu Beginn die „Major Events". Das heißt, daß hier Länder farblich abgestuft dargestellt werden, die entweder zur Zeit den Prozess der „Finnlandisation" (Fachbegriff in der politischen Welt, der den Annäherungsprozesses eines Staates entweder Richtung USA oder USSR erkennen läßt), oder einen „Coup d'Etat" (Wechsel der Regierung durch politischen Willen, nicht militärischer Macht) bzw. eine Revolution erleben. Zu Beginn erkenne ich folgende Probleme in der Welt: Im Irak bahnt sich ein politischer Machtwechsel an, ebenso in Chile und Nicaragua. Revolutionen gibt es zur Zeit in Burma, Kamerun, Zaire und im Libanon und Chad. Meine erste Aktion ist es, die Regierung in Südafrika in Verlegenheit zu bringen. Ich wähle das Menue „Make Policies" und daraus den Befehl „Trade Policy". Nun öffnet sich ein neues Fenster, und ich ersehe die aktuellen Handelsbeziehungen der USA zu Südafrika. Die Aussage „No High-Tech Items" steht bei den Handelsbeziehungen an vorletzter Stelle. Dies reicht mir jedoch nicht, und ich entschließe mich mutig für ein Handelsembargo gegen die Botha-Regierung. Auch den diplomatischen Druck möchte ich verstärken und wähle den Menuepunkt „Diplomatic Pressure" aus. In einem Untermenue, in welchem abgestuft die verschiedenen diplomatischen Möglichkeiten aufgeführt sind, entschließe ich mich auch für die drastischste Variante, nämlich die diplomatische Offensive. Das nächste Land, dem ich mich zuwende, sind die Philippinen. Hier möchte ich mit Wirtschaftshilfe die noch wacklige Regierung von Frau Aquino stützen. Ich klicke also auf der Weltkarte die Philippinen an und öffne das „Make Policies" Menue.

Amiga-Version

Hier wiederum wähle ich den Punkt „Economic Aid" und erkenne, daß die USA zur Zeit rund 400 Millionen Dollar Wirtschaftshilfe leisten. Dies erscheint mir jedoch aufgrund der großen Probleme des Landes als zu wenig, und ich erhöhe die Summe auf 2 Billionen von maximal 4 Billionen Dollar. Zusätzlich öffne ich mit der Wahl des Menuepunktes „Trade Policy" ein weiteres Feld und ersehe, daß zwischen den USA und den Philippinen normale Handelsbeziehungen bestehen. Ich wähle auch hier eine Verbesserung, nämlich den „Favoured Trade". Natürlich interessiert mich auch die aktuelle Situation im Iran, und ich lasse mich mit dem Menuepunkt „Briefing" und dem nächsten Hinweis „Closeup" genau über den momentanen politischen Stand informieren. Das Presige Value der USA beträgt -171 und das der USSR -73. Die USA unterstützen die Rebellen im Iran mit 20 Millionen Dollar, die USSR ist daran nicht beteiligt. Dennoch gibt es weltweit für etwa 430 Millionen Dollar Unterstützung der dortigen Rebellen. Unter dem Begriff „Treaty" erfahre ich, daß die USA keine Beziehungen mehr zum Iran unterhält, wobei die USSR noch auf diplomatischer Ebene verkehrt. Letztendlich entschließe ich mich, vorerst keinen weiteren Einfluß im Iran auszuüben und schließe für das erste Jahr 1989 dieses Kapitel, um die weitere Entwicklung dort abzuwarten. Unter dem Menue *„Countries"* informiere ich mich nun darüber, welche Länder wohl allmählich auf die Seite der USA wandern: Stichwort „Finnlandisierung". Dies sind „Mali", „Kamerun" und „Burma". Zuvor wurde mir bekannt, daß in Kamerun und Burma Revolutionen toben und eine schwere politische Krise herrscht. Mit dem Befehl „Finland-USSR" frage ich eine neue Weltkarte ab, auf der ersichtlich wird, welche Länder wie stark zu einer Annäherung an die Sowjetunion tendieren. Sowohl der Tschad als auch Zaire sind Kandidaten dafür.

Ziel des Spiels ist es letztendlich, nach insgesamt 8 Jahren, weltweit mehr politische Prestigepunkte zu erreichen, als der Gegner. Das setzt natürlich voraus, daß man die politischen Zusammenhänge der Verbündeten und der sich konträrverhaltenden Länder kennt. „The 1990 Edition" von „Balance of Power", gibt einem dazu reichlich Gelegenheit. Über jedes Land kann man ausführliche Daten der politische Situation erhalten, die keinen wichtigen Aspekt auslassen.

Der aktuelle Prestigewert des Landes zu den USA oder der USSR wird ebenfalls angezeigt. Sehr wichtig sind im Übrigen auch die Aktionen der untergeordneten Staaten (78 an der Zahl), die sich gegenseitig helfen oder auch



dung, Druck auf das betreffende Land auszuüben, oder die Aktion evtl. stillschweigend zu billigen. Nachdem ich die Vorgehensweise der kleinen Länder zur Kenntnis genommen hatte (ohne Notizen läuft hier nichts,

»Es gibt derzeit kein Programm, welches auch nur annähernd die Qualität dieses weltpolitischen Strategiespiels erreicht.«

bekämpfen können! Hier hilft im schwierigsten Level „Multipolar" der Menuepunkt „Minor Country News". Nachdem ich diesen Punkt im Hauptmenue „Events" angeklickt hatte, erfuhr ich unter anderem daß: Im Irak ein Machtwechsel stattgefunden hat – vietnamesische Kampftruppen die Burmesische Armee im eigenen Bürgerkrieg attackieren – Iran und Irak sich einen Krieg bis zur völligen Vernichtung des Gegners liefern werden – Israel im jordanischen Bürgerkrieg die jordanischen Armeetruppen angreift. (An dieser Stelle ergab sich erstmalig die Möglichkeit einzugreifen: Ein Krisenstab, der dem Spieler in jeder Situation bei der Wahl der richtigen Entscheidung helfen kann, forderte mich auf, dieses Vorgehen Israels zu verurteilen. Ich folgte ihrem diesmal einstimmigen Urteil und gab Israel für diese Aktion einen Verweis. Da Israel ja eng mit den Interessen der USA verbunden ist, konnte diese Rüge dazu führen, daß ich Prestigepunkte einbüßen würde. Da ich jedoch ohne zu zögern, sofort eine Einmischung der israelischen Armee in die Bürgerkriegsbelange Jordaniens verurteilte, hatte ich Glück. Es hatte meinem Ansehen beim Verbündeten Israel nicht geschadet).

Außerdem erfuhr ich, daß Brasilien der Kolumbianischen Regierung mit diversen Militäreinheiten aushalf, oder in Chile ein neues Regime an die Macht gelangte. Spanien sandte Militärberater nach Marokko, usw. usw. Die Liste der z.T. sehr überraschenden Aktivitäten der „Minor Countries" wäre noch sehr lang gewesen. An vielen Stellen hatte ich die Möglichkeit, bestimmte Vorgehensweisen der Staaten in Frage zu stellen. Ich arbeitete jedoch eng mit meinen vier Beratern zusammen, und wenn selbst diese untereinander völlig verschiedener Meinung waren, traf ich allein die Entscheidung, sonst verliert man schnell die Übersicht), fragte ich den Menuepunkt „USSR-Actions" ab. Hier erfuhr ich, daß Gorbatschow auf vielen Ebenen versucht, finanziellen Verpflichtungen außerhalb des Warschauer Pakts aus dem Weg zu gehen, bzw. diese auf ein Minimum zu begrenzen. Nachdem im ersten Jahr aus meiner Sicht alles Wesentliche eingeleitet wurde und auch die Aktionen der USSR ohne größere Zwischenfälle abliefen, ging ich über zum Menuepunkt „Next Turn". Dies bedeutet, daß das Jahr 1989 abläuft und das neue Jahr 1990 eingeläutet wird. Meine Aktionen riefen auch keinen größeren Protest auf russischer Seite hervor, sodaß beide Seiten mit einem Prestigeresultat von + 112 auf Seiten der USA und +89 auf Seite der USSR in die nächste Runde gingen. Problematisch wurde es jedoch, als ich im nächsten Jahr der Volksrepublik China insgesamt eine Billion Dollar Wirtschaftshilfe zukommen ließ. Ich hielt dies für vertretbar, da sich auch China weltoffen gab und Investitionen in der Wirtschaft gut gebrauchen konnte. Dennoch, die Sowjetunion bestand auf Rücknahme dieses Kredits.

Nachdem ich im Aktionsfenster das russische Bestreben mit einem klaren „Nein" beantwortete, erschien der Hinweis, daß: „The USSR is outraged by this imperialistic behaviour" und ein Prestigewert von 260 Punkten auf dem Spiel stand. Wer A sagt, sollte auch B sagen, dachte ich mir und verteidigte meine Entscheidung zum zweitenmal. Die nächste Warnung der Sowjets lautete: „American aggression impels our government to respond with use of military force – DefCon 4". Auch hier lehnte ich ein Einlenken ab, da bereits 460 Prestigepunkte auf dem Spiel standen. Die folgende sowjetische Bemerkung lautete resigniert „Go ahead, make my day – DefCon 2". Das Prestigerisiko betrug nun 623 Punkte. Als ich wiederum nicht nachgab, war dies ein Grund für die UDSSR, den atomaren Schlag einzuleiten und somit das Spiel vorzeitig zu beenden. Dies ist ein Beispiel dafür, wie wichtig der Gegner z.T. gewisse politische Aktionen bewertet, die von der anderen Seite gar nicht vorrangig als negative Auswirkung für den Gegner geplant waren. Man sollte also nie den Fehler begehen, sein eigenes Vorgehen im Spielverlauf zu unterschätzen.

Alle politischen Aktionen im Spielverlauf bauen aufeinander auf, so daß man die Auswirkungen z.T. erst viel später erkennt!

Nun zur Bewertung des Programms: Die Grafik ist schlicht und beschränkt sich auf eine vierfarbige Darstellung. Dennoch ist sie zweckmäßig und übersichtlich. Die Handhabung ist relativ leicht – je nach Schwierigkeitsgrad. Die Steuerung erfolgt ausschließlich durch die Maus. Alle Aktionen sind menuegesteuert. Die Strategie ist der Schwerpunkt bei „Balance of Power/The 1990 Edition". Es gibt meines Wissens kein Programm, welches auch nur annähernd die Qualität dieses weltpolitischen Strategie- und Politikspiels erreicht. Alles ist bis ins Kleinste logisch aufgebaut und greift im fortschreitenden Spielverlauf wie ein Zahnrad ins andere. Die Motivation ist sehr groß, da man sich natürlich selbst gern wieder mal beweisen möchte, daß man auch in der Lage sein kann, die Weltpolitik zu lenken.

Bei dem großen Aufwand und den unzähligen Recherchen, die Chris Crawford mit „The 1990 Edition" hatte und vor allem natürlich bedingt durch die hohe Qualität des vorliegenden Programms, ist das Preis/Leistungsverhältnis absolut gerechtfertigt. Dies ist wieder mal ein Programm, das sein Geld mehr als wert ist.

Fazit: BALANCE OF POWER/ THE 1990 EDITION ist eine Verbesserung im Vergleich zum Vorgänger von 75 % und konnte voll überzeugen. Ein rund 100 Seiten starkes (leider bislang nur in englisch geschriebenes) Handbuch erklärt das Programm sehr ausführlich und läßt keine Frage offen. Allen Strategiefreunden kann ich dieses Spiel nur wärmstens empfehlen!

U.W.

Grafik	**6**
Handhabung	**9**
Strategie	**12**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

Vom Teddybär bis Roboter:

Lernprogramm für Kinder

Programm: Fun School 2, **System:** ST – nur Farbe – (angeschaut), Amiga, PC, **Preis:** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Database Software, Macclesfield, England, **Muster von:** Mandarin, England.

Ob es sinnvoll ist, seinen Sproß schon im Alter von vier Jahren an den Computer zu lassen, darüber kann man sicher lange diskutieren. Da wir hier aber nicht bei „Ill nach neun", einer beliebten Talkshow vom WDR sind, kappen wir bereits hier den Diskussionsfaden und wenden uns einer Lernprogramm-Serie zu, die von **DATABASE SOFTWARE** in England gestartet wurde. Die Programme sind spezifisch auf verschiedene Altersgruppen abgestimmt und zunächst leider nur in Englisch erhältlich. „Falls jedoch bei den Eltern oder (Vor-)Schulen ein Bedarf bestehen sollte, werden wir diese Reihe auch in Deutsch produzieren!", meinte MANDARIN-Sprecherin **Anne Creasy.** Die Gliederung erfolgt in „Teddybär" (Programme für Kinder unter sechs Jahren), „Frosch" (Kinder zwischen sechs und acht Jahren) und „Roboter" (für die Überachtjährigen). Ich möchte hier ein Produkt vorstellen, das für die Kids ab acht Jahren „empfohlen" wird: **FUN SCHOOL 2.**

Gleich vorweg schon mal ein Kritikpunkt: Die in der beiliegenden Anleitung gegebenen Lösungswege bei den insgesamt acht verschiedenen Aufgaben, die das Kind spielerisch zu lösen hat, sind teilweise ungenau oder falsch. Ebenso hätten die Programmierer etwas mehr Sorgfalt walten lassen müssen, denn das Programm ist in manchen Teilen etwas fehlerhaft. Wenn sich das ändert, macht das Experimentieren mit dem Programm sicherlich mehr Freude. Doch nun zu den einzelnen Denksport-Aufgaben von FUN SCHOOL 2:

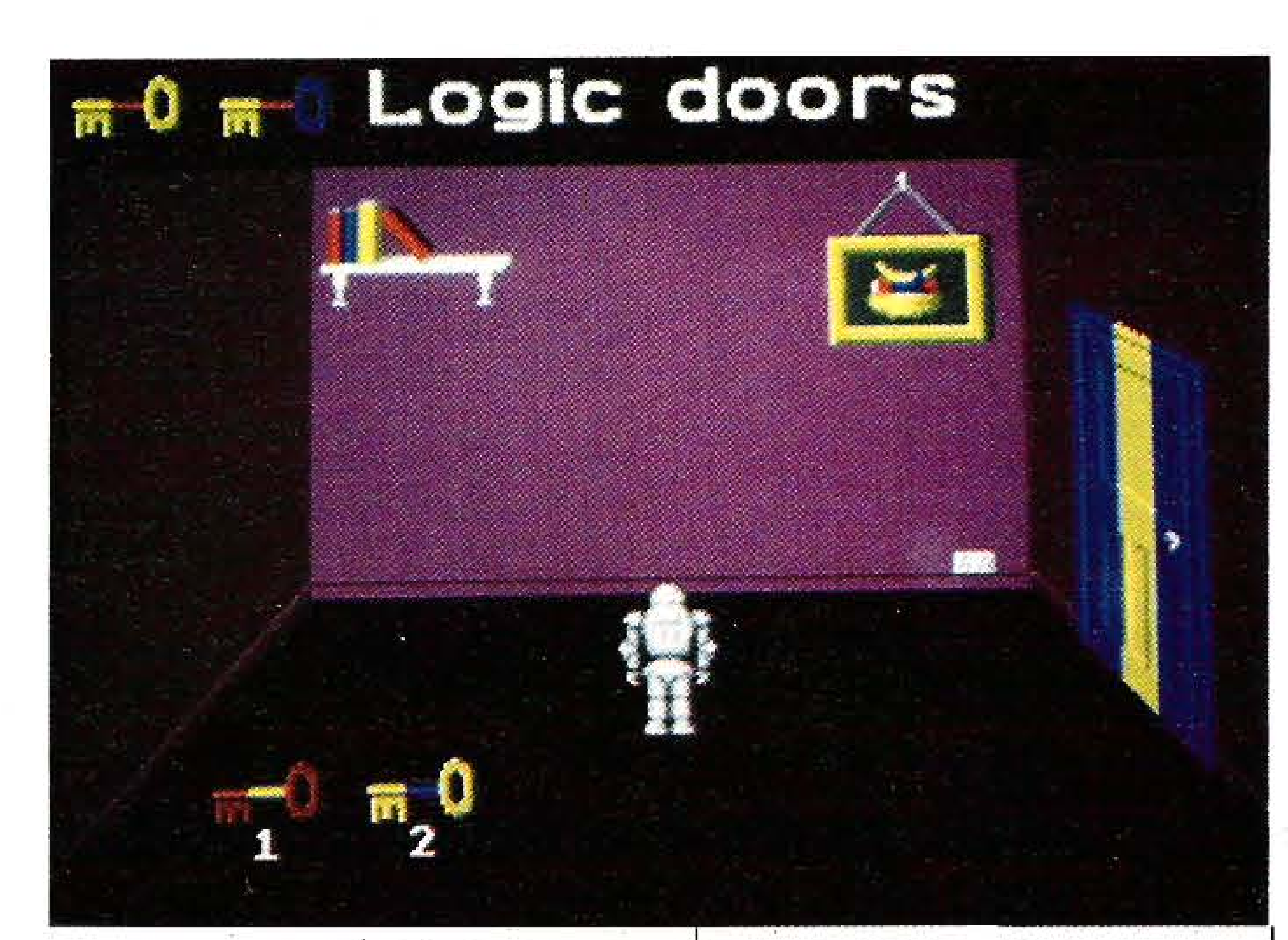
1.) **„Die logischen Türen"** – Man steuert seinen Roboter durch verschiedene Räume, deren Zugang nur durch einen entsprechend farbigen Schlüssel für die ebenso gefärbte Tür möglich ist. Im ersten Level kann man noch rumexperimentieren; ab dem 2. Level gilt es allerdings, den richtigen Schlüssel zu bestimmen und hernach die Tür zu öffnen. Gelangt man „logisch" zum Ausgang, so erhält man das erste Passwort, in diesem Falle „KEY".

2. **„Souvenirs"** – Es gilt hier, von England aus durch Westeuropa zu reisen, um dort mit dem vorgegebenen Reisegeld Souvenirs zu kaufen. Zunächst startet man mit 30 englischen Pfund in der Tasche in eines der im Menü angegebenen Länder. Wichtig ist es, die Reiseroute vorher festzulegen. Denn: Ein Land darf nicht zweimal besucht werden, bevor man nach England wieder zurückkehrt. Macht man dies falsch, so muß man wieder von vorn beginnen. Die einzelnen Souvenirs sind klischeehaft den „typischen" Verhältnissen der jeweiligen Länder angepaßt. In Deuschland z.B. gibt es Wurst, eine Flagge oder den VW-Käfer zu kaufen. Man muß auch darauf achten, daß man nicht zuviel Geld ausgibt. Hat man die erste Runde überstanden, so darf man mit weniger Geld erneut reisen. Die Preise und der Umrechnungskurs werden drastisch geändert. Passwort: „PASSPORT".

Souvenirsjagd. Fotos (2): ST

3.) **„Brücke bauen"** – Getreu der im Screen befindlichen Vorlage gilt es, eine Brücke im Puzzle-System zusammenzusetzen. Das ist recht einfach. Doch: Man muß schon die richtige Plazierung des Roboters zum jeweiligen Gegenstand finden – ungenaue Programmierarbeit. Passwort: „BRIDGE".

4.) **„Einhorn-Rätsel"** – In einem brennenden Wald (signalisiert, daß die Zeit abläuft) sehen wir ein kleines Labyrinth mit dem Roboter, einem Einhorn, Apfel, Wurm und Vogel. Der Roboter muß nun die Gegenstände vom Start bis zum Einhorn bringen, ohne daß folgende Konstellationen auftauchen: Vogel und Wurm (Vogel frißt Wurm) oder Apfel und Wurm alleingelassen (Wurm frißt Apfel). Ein bißchen Denkarbeit gehört schon dazu. Das Passwort hier: „APPLE".



Welcher Schlüssel paßt?

5.) **„Kodierte Schachteln"** – Anhand der angegebenen Binärzahlen, die pro Runde wechselnd auf einer Schachtel angezeigt werden, muß das Kid erkennen, wie viele Objekte sich momentan in derselben befinden: „01"=1; „10"=2 und „11"=3. Passwort: „BINARY".

6.) **„Anagramme entschlüsseln"** – Das ist ein hartes Stück Arbeit, wenn man umarrangierte Buchstaben in Englisch zu einem sinnvollen Begriff umformen muß! Man beginnt mit vierbuchstabigen Worten danach sind's fünf und schließlich sechs, die umgestellt werden sollten. Spaßig! Passwort: „LETTER".

7.) **„Mysteriöse Maschine"** – Dieses Game macht seinem Namen alle Ehre. Trotz intensivem Studium der Lösungsbeschreibung gelang es uns nicht, den Code zu entschlüsseln. Vielleicht schaffen Sie's? Das Passwort wissen wir aber: „SWITCH".

8.) **„Flucht"** – Im letzten Teil finden wir uns wieder in den Räumlichkeiten der „logischen Türen" wieder. Jetzt gilt es, die Ausgänge der Reihe nach zu finden, um nach und nach alle Passwörter „abzuliefern". Mit 'nem bißchen Glück schafft man das bald...

FUN SCHOOL 2 ist von der Idee her ein sicherlich nicht uninteressantes Programm, das aber diskussionsbedürftig ist. Wenn allerdings alles „geklärt" ist (in Deutsch, Verbesserung der Anleitung und des Programmes selbst) und ein echter Bedarf zu erwarten ist, könnte ich mir vorstellen, daß die DATABASE-Serie erfolgreich laufen könnte.

Manfred Kleimann

Grafik	**6**
Lerninhalte	**9**
Präsentation	**3**
Methodik	**6**
Preis/Leistung	**7**

Unschlagbar

Programm: Othello Killer, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 60 DM, **Hersteller:** Ubi Soft, **Muster von:** Ubi

Versuche, das Spiel Othello (Reversi) auf dem Amiga umzusetzen, gab es ja schon einige, die meisten gingen aber echt in die Hose. Ich denke da nur an *Flip Flop*, das seinem Namen alle Ehre machte und wirklich ein Flop war. Die französische Softwarefirma **UBI** hat sich jetzt ebenfalls an dieses Projekt herangewagt und das Programm **OTHELLO KILLER** fertiggestellt. Konnte *Flip Flop* noch von einem Kleinkind besiegt werden, so ist das beim UBI-Programm nicht mehr möglich. Selbst in der einfachsten Spielstufe – es gibt deren vier - hatte ich niemals eine echte Chance, dabei gehöre ich eigentlich zu den besseren Spielern, die bislang noch keinen würdigen Computergegner fanden. Die Spielstärke ist so außerordentlich hoch, daß selbst der beste Othello-Spieler des Verlags, Torsten Oppermann, ziemlich alt aussah. Martina schaffte es dann nach unermüdlichem Einsatz, doch noch einen Sieg herauszuholen, doch wie viele Versuche sie dazu brauchte..! Dabei hat es UBI auch noch geschaft, ein unglaublich hohes Spieltempo zu verwirklichen. Ich muß aber sagen, daß dies nicht unbedingt ein Vorteil ist, da man selbst auch dazu verleitet wird, schnell zu spielen. In den höheren Spielstufen denkt der Rechner aber länger nach. Der Witz ist, daß ich in Spielstufe vier (die höchste) ein besseres Ergebnis erzielte als in Stufe eins. Das kommt ganz einfach daher, daß man länger Zeit hat zu überlegen, nicht etwa davon, daß das Programm dann etwa schlechter spielen würde. Im Gegenteil! Zusätzlich gibt der Computer jeden möglichen Zug vor, so daß der Spieler immer gleich sieht, was möglich ist und was nicht. Die Grafiken sind sehr gut. Ein bißchen gestört hat mich aber, daß die sonst bei diesem Spiel üblichen Linien auf dem Spielfeld fehlen. Sprachausgabe gibt es auch, was das Ganze abrundet.

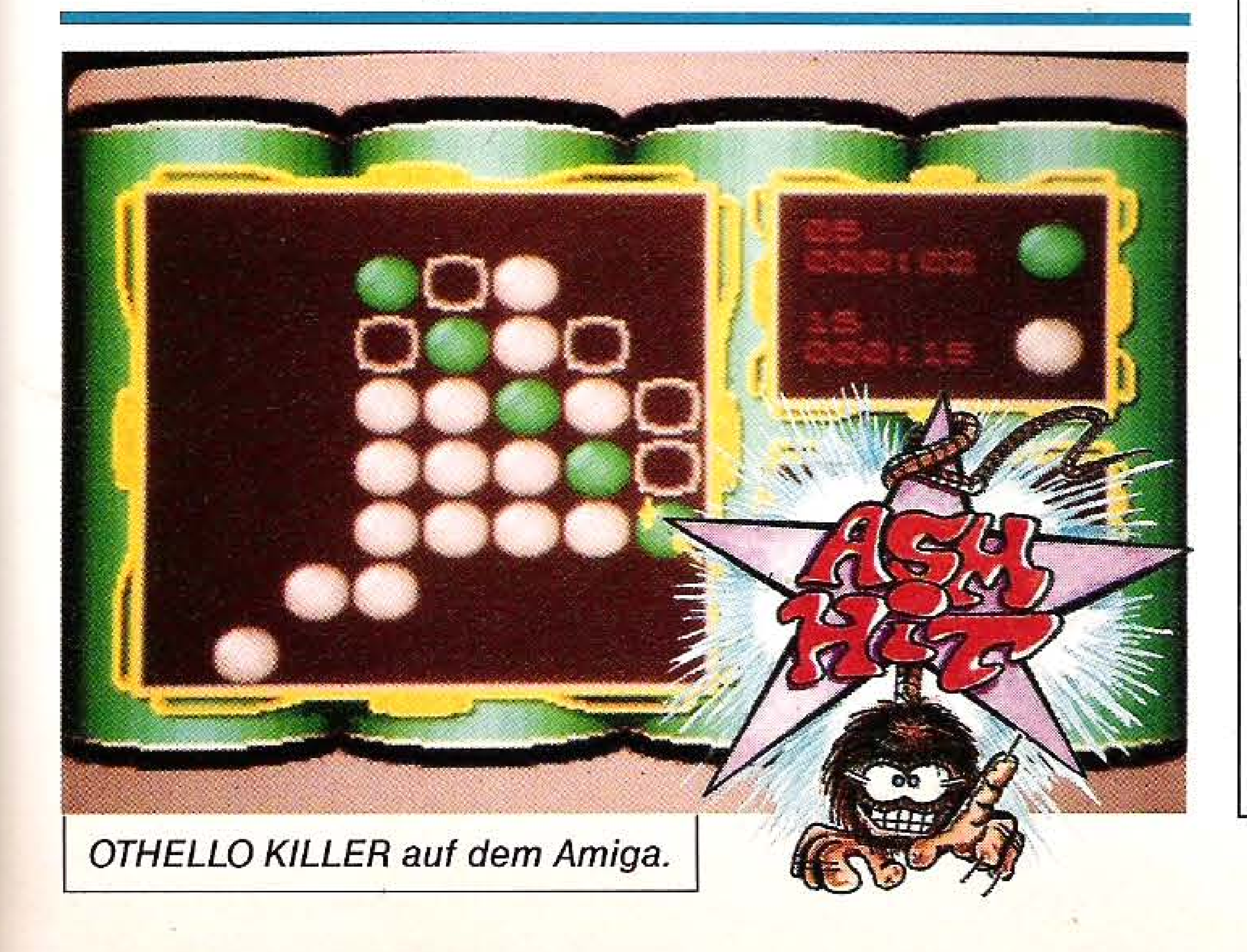
Besonderer Gag dabei: die echt „schmutzige" Lache des Computers, wenn man verliert, oder der Schrei, wenn man mal außnahmsweise gewinnt. Überlegt der Rechner doch mal etwas länger, bekommt man einen Musik-Sample zu hören. Auch eine gute Idee, obwohl eine richtige Melodie wohl besser gewesen wäre. Insgesamt also ein Super-Programm, das den Hit-Stern wirklich verdient. Ach übrigens, einige werden auf die Idee kommen, ein gewonnenes Spiel exakt zu wiederholen, Pustekuchen, das klappt nicht, da der Rechner immer wieder neu spielt!

Mich hat es jedenfalls echt begeistert. Amiga-User, die ein gutes Denkspiel suchen, sollten unbedingt zugreifen!

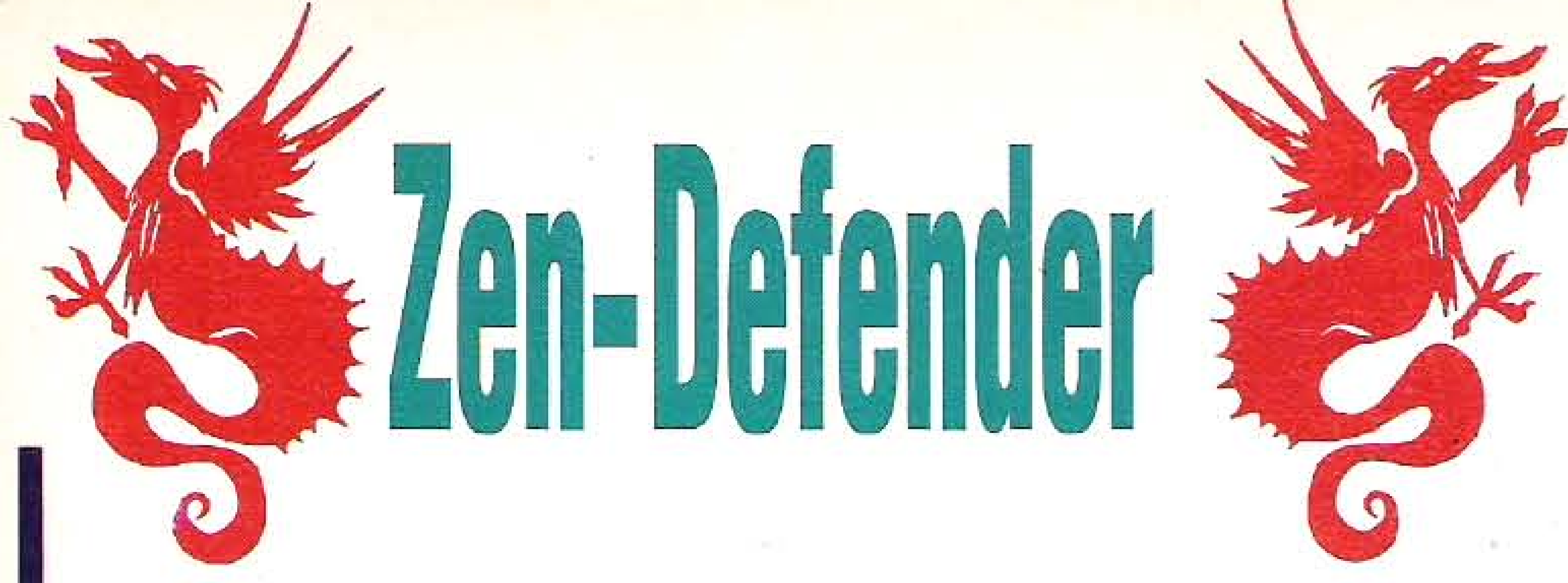
Ottfried Schmidt

Grafik	**10**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**10**

»UBI SOFT ist mit OTHELLO KILLER ein absolutes Spitzen-Spiel gelungen. Die beste Othello/Reversi-Version, die ich kenne!«



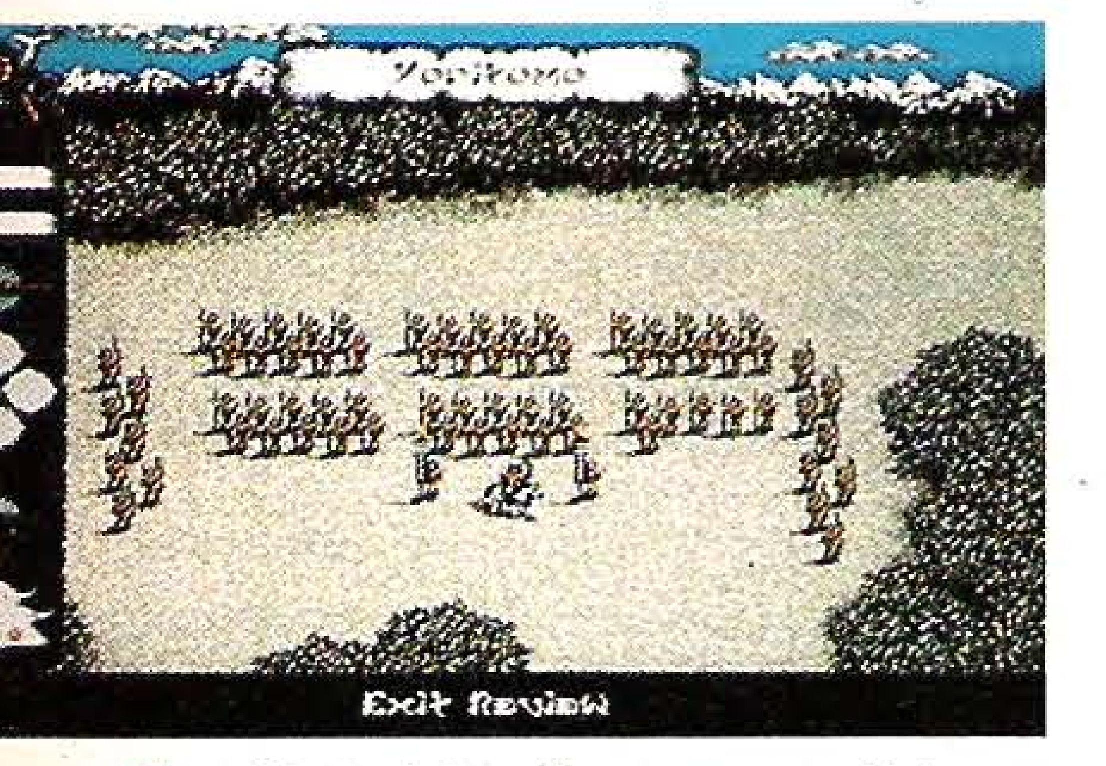
OTHELLO KILLER auf dem Amiga.



Programm: Lords of the Rising Sun, **System:** Amiga(getestet), ST, IBM-PC, **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Cinemaware, **Muster von:** Mirrorsoft.

Geduld ist eine östliche Tugend. Etwas davon sollte man schon mitbringen, wenn man sich an die **LORDS OF THE RISING SUN** heranwagt, eine Art *DEFENDER OF THE CROWN* im Japan des 12. Jahrhunderts. Verschiedene Clans kämpfen um den Titel des Shoguns im Bürgerkrieg. Geduld braucht man zuerst, um die umfangreiche Anleitung zu studieren, dann, um das Ganze auch abzuraffen, und drittens, um die schon von vornherein verlorenen „Probepartien" durchzuspielen.

Nach dem Einladen der ersten von insgesamt zwei Disketten sieht man ein herrlich einstimmendes Titelbild, das von einem Sound begleitet wird, der zwar schon etwas fernöstlich klingt, den Zuhörer aber nicht gerade vom Hocker reißt. Also, gehen wir weiter zur Auswahl der Charaktere. Die zwei mächtigen Brüder des Minamoto-Clans, YORITOMO und YOSHITSUNE, sind es, die dem Spieler im Kampf gegen den Taira-Clan zur Verfügung stehen. Der ältere, Yoritomo, verfügt nicht über so gute Kriegsfertigkeiten wie sein jüngerer Bruder, kann aber über die besseren diplomatischen Beziehungen, die er zu anderen, mit den Taira verfeindeten Clans, aufgebaut hat, so manchen Verbündeten gewinnen. Für welchen der beiden man sich entscheidet, beeinflußt natürlich den Spielverlauf. Auf jeden Fall ist diese Prozedur ein wahrer Augenschmaus auf dem Amiga-Screen. Die beiden Köpfe der Brüder sind dargestellt, und der jeweils nicht gewählte schließt – phantastisch animiert – die Augen.



Die gesamte Steuerung in LORDS OF THE RISING SUN geschieht übrigens über die Maus, die sich in hervorragendem Zustand befinden sollte. Andernfalls kriegt der Spieler Zustände (unsere Redaktions-Amiga-Maus hätte ich zwischenzeitlich am liebsten irgendwohin gefeuert).

Aber – weiter im Text. Ich wähle Yoritomo aus, der seine Heimstadt in Kamakura hat. Zwei Generäle kann der gute Kerl befehligen: Miura in Mito und Yoshiuaka in Maebashi. Diese drei bilden die schwarzen Minamoto. Der Bruder Yoshitsune befehligt ebenfalls zwei Generäle. Die drei bilden zusammen die weißen Minamoto. Außerdem hätten wir da noch jeweils zwei Generäle der schwarzen, weißen und roten Ronin und die bösen roten Taira, die immerhin sieben Genräle stellen. Müßte zusammen 19 Burgen, Städte und Häfen mit zugehörigen Generälen ergeben. Alles klar? Was? Nicht alles klar? Dabei habe ich Sie doch größtenteils von den Namen der Personen und Städte verschont.

Wenn Sie allerdings ernsthaft beabsichtigen sollten, LORDS OF THE RISING SUN zu spielen (was ich Ihnen noch nicht mal verübeln könnte), dann müssen Sie diese Gedulds- bzw. Gedächtnisleistung schon erbringen, die einzelnen Leute den einzelnen Orten zuzuordnen. Zu diesem Zwecke gibt es Karten, die den Standort der Städte, Häfen usw. schön artig durchnumeriert aufzählen. Diese Karte aus der Anleitung sollte man sich gleich mal neben den Compi legen, denn wenn man von Zuhause wegzieht, erscheint diese sagenhafte Karte auf dem Bildschirm. Darunter befinden sich zwei Kranichköpfe, die ein Message-Fenster einrahmen. Klickt man auf den linken Vogel, scrollt die Karte nach links, analog nach rechts. Wenn man sich die Karte in der Anleitung aufmerksam angesehen hat, stellt man sofort fest, daß es im 12. Jahrhundert in Japan 51 Burgen, Städte und Häfen mit entsprechender Bedeutung gegeben hat, die auf unserer Screenkarte ebenfalls auftauchen. Die kleinen Männchen mit den schönen bunten Wimpeln lassen Sie am besten erstmal rumlaufen, ohne sich zu fragen, welches Männchen jetzt zu welchem Clan gehört. Gukken Sie am besten erstmal, wo Sie sich selbst befinden.



»Ein würdiger Defender-Nachfolger mit exzellenter Grafik-Animation.«

Meine Figur ist Yoritomo, der sitzt in Kamakura. Ein kurzer Blick ins Handbuch: Kamakura ist das Häuschen mit der Nummer 39. Aha! Meine beiden Generäle sind in den Häuschen mit den Nummern 41 und 45 zu finden. Diese kann ich jetzt in der Gegend rumschicken, indem ich mit der Spitze des Schwertes (Cursor) auf das entsprechende Figürchen mit dem Wimpel gehe, die linke Maustaste drücke und den nun blaß gewordenen General auf dem nächsten Häuschen plaziere, das auf dem gewünschten Weg liegt. Lasse ich jetzt den Mauszeiger los, setzt sich das Minimännchen unverzüglich in die angegebene Richtung in Bewegung. Außerdem kann ich, indem ich „fremde" Häuschen, Häfen oder Burgen anklicke, erfahren, welchen Standort ich da angeklickt habe (wenn der General zuhause ist, erscheint er ebenfalls in dem sich nun öffnenden Infofenster), wieviele Truppen stationiert sind und welche Stärke diese haben. Inzwischen ist es auf der Bildschirmlandkarte schon Winter geworden (Geduld, Geduld), und diese Roten haben schon fast das gesamte Reich der aufgehenden Sonne überrannt.



Auf dem Weg in die nächste Schlacht.

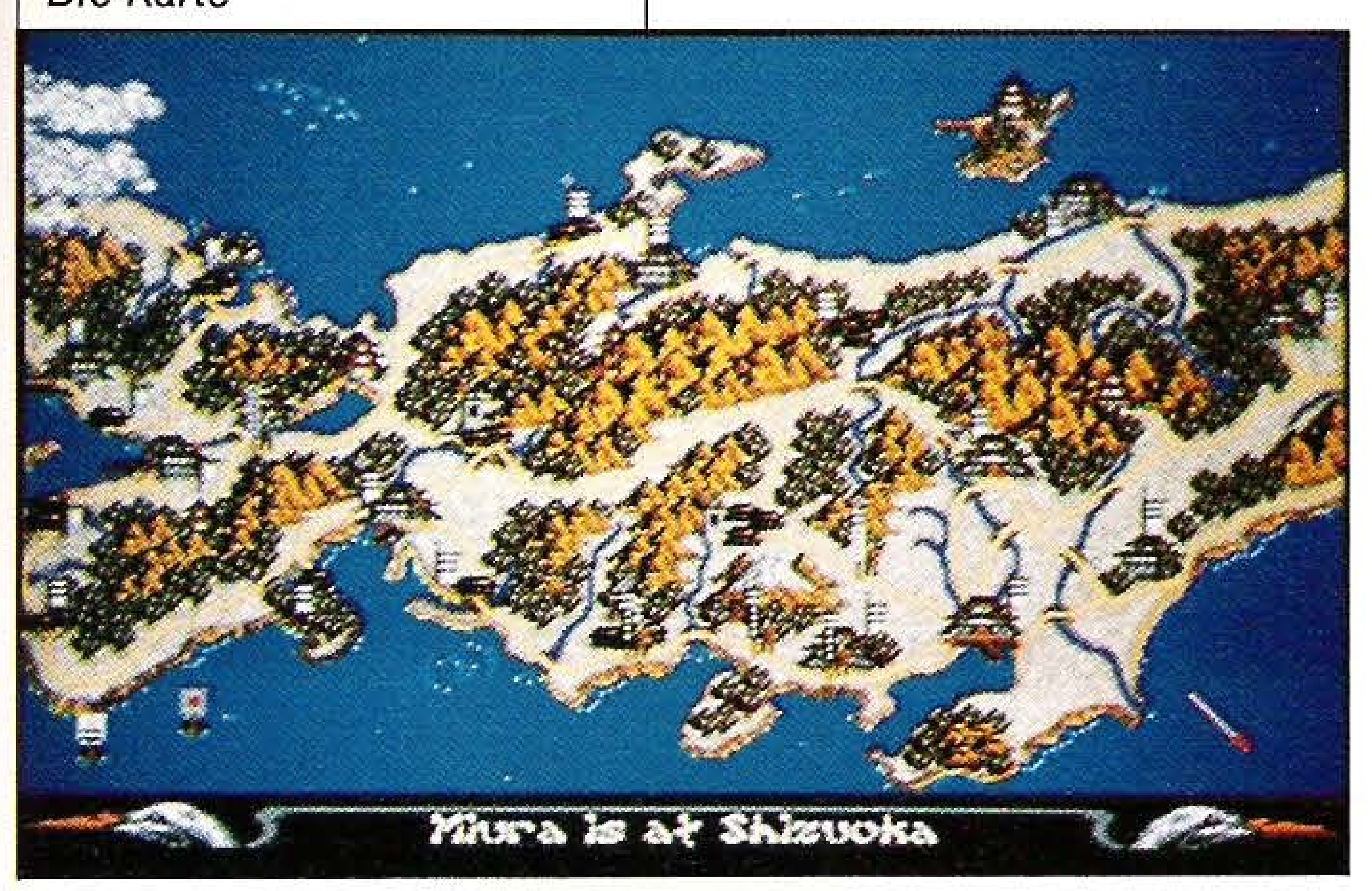
Das ist natürlich etwas übertrieben, aber am Anfang wird es Ihnen wohl kaum besser gehen als mir. Finden Sie sich dann auf der Karte zurecht, können Sie damit beginnen, Städte, die über nicht so viele Truppen verfügen, bzw. deren Hausherr gerade ausgeflogen ist, zu übernehmen. Dann gibt's nämlich all die schönen animierten Grafiksequenzen, die man sich von LORDS OF THE RISING SUN erhofft hat.

Je nachdem, ob Sie eine Stadt angreifen, eine Burg erobern oder einfach nur auf ein anderes Heer treffen, können Sie verschiedene Aktionen durchführen. Jederzeit können die eigenen Truppen besichtigt werden. Die sichtbare Anzahl der Leute stimmt mit der tatsächlichen Anzahl überein. Außerdem kann der Status der Truppe erfragt werden. Der Offizier winkt fünfmal, wenn die Truppe die höchste Kampfkraft hat, einmal bei der schlechtesten. Die Sequenz, in der man selbst zu Pfeil und Bogen greift, tritt immer dann auf, wenn die Burg, in der man sich gerade befindet, belagert wird. Entscheidend ist, wieviele der anrennenden Soldaten man „im Vorfeld" abschießen kann. Denn dann haben die eigenen Truppen später weniger zu tun. Es empfiehlt sich übrigens durchaus, die drei Armeen, die zu Beginn zur Verfügung stehen, an einem Punkt zu sammeln und gemeinsam vorzugehen.

Belagert man selbst eine Burg, so steuert man ein kleines Männchen aus der Vogelperspektive durch ein Labyrinth aus Gräben, Toren und Gegnern. Der Stand der Sonne zeigt in diesem Screen an, wieviel Zeit man noch zur Verfügung hat, den Oberguru (erkennbar an den Hörnern auf der Mütze) zu finden und in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

Vom eigenen Haus aus kann man einem mißliebigen Gegner

Die Karte

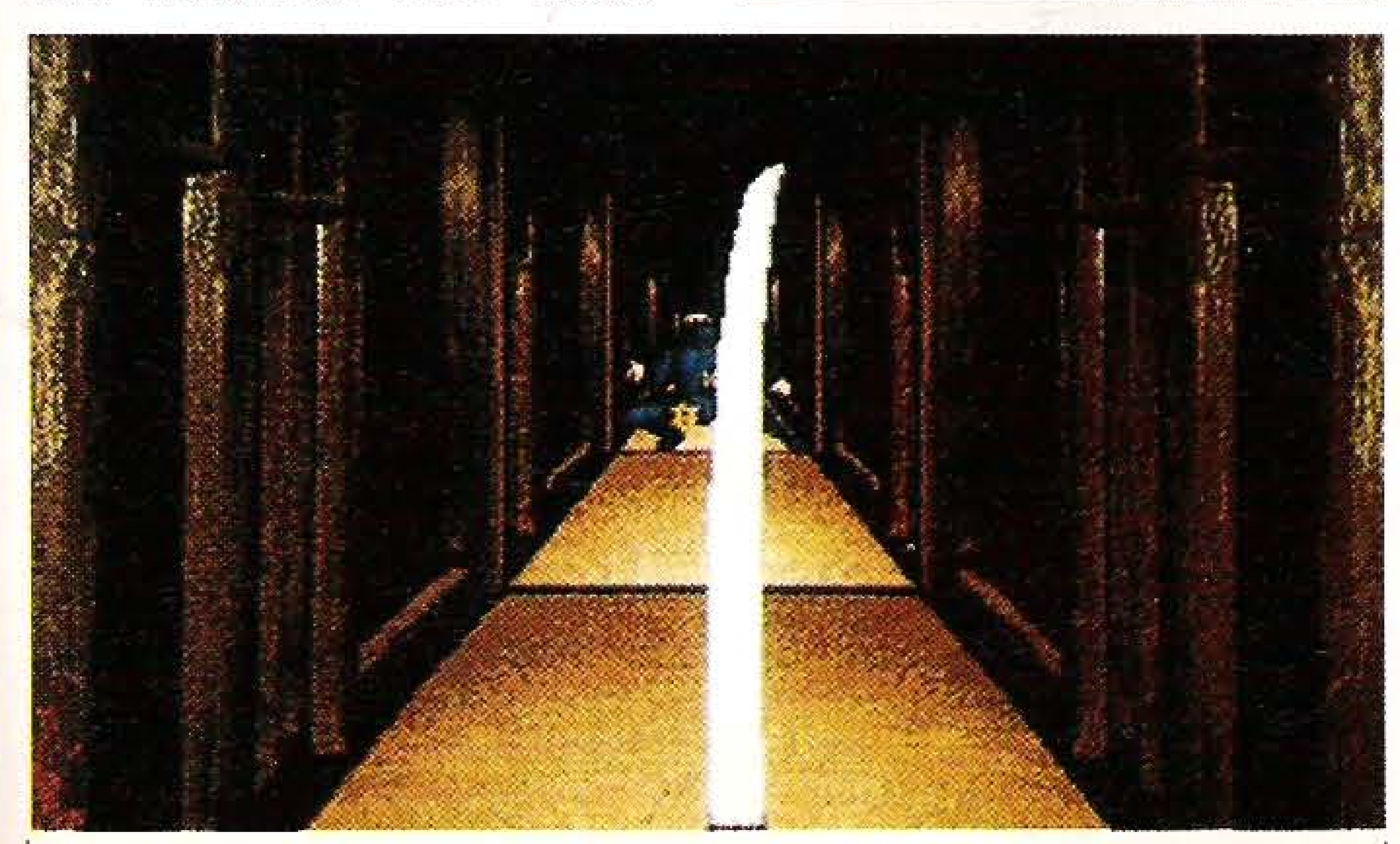


einen Ninja schicken, der ihn abmurksen soll. Nachteil: Gelingt's nicht, dann muß man wohl oder übel Harakiri begehen (der Ehre wegen). Zweiter Nachteil: Auch der Gegner kann uns einen Ninja auf den Hals hetzen, der uns dann diese schöne Szene mit dem Schwert beschert, mit dem wir die Wurfsterne des Killer-Ninjas abwehren müssen.

Alle Optionen hier einzeln aufzuzählen, wäre des Guten entschieden zuviel. In den einzelnen Situation kann man aber immer mit dem Cursor über den am Bildschirmrand befindlichen Wimpel fahren, um zu erkunden, welche Optionen möglich sind. In Action-Sequenzen müssen oft bestimmte Leute/ Gegenstände angeklickt werden, um eine Entscheidung zu dokumentieren. So kann man mit der Maus bei Schlachten z.B. die Bogenschützen kontrollieren oder die Schwertkämpfer. Auch kann man selbst auf dem Rücken des Pferdes tätig werden und feindliche Soldaten mit dem Schwert niedermetzeln. Aufpassen sollte man nur, daß man den gegnerischen General nicht einfach mit dem Pferd zertrampelt, eine äußerst unehrenhafte Sache für den Sieger einer Schlacht.
LORDS OF THE RISING SUN ist übrigens längst nicht so einfach zu gewinnen wie z.B. *Defender of the Crown.* Nicht nur, daß wesentlich mehr Strategieelemente integriert wurden, die Gegner sind auch nicht gerade ohne! Die Actionsequenzen sind CINEMAWARE wieder einmal hervorragend gelungen, die Steuerung ist in Ordnung, wenn auch teilweise gewöhnungsbedürftig. Bis man z.B. beim Bogenschießen heraus hat, wie die herannahenden Soldaten getroffen werden müssen, dauert es schon ein Weilchen.
Da die Spielzeit wegen des Schwierigkeitsgrades ziemlich lang bemessen ist, muß man schon auf die Speicher-Funktion zurückgreifen. Es bietet sich an, auch zwischendurch den Spielstand zu speichern, denn ein Spielende durch einen Ninja-Angriff kann unter Umständen sehr ärgerlich sein.
Fazit: LORDS OF THE RISING SUN ist ein würdiger, nicht gerade leicht zu bewältigender *Defender*-Nachfolger mit hervorragenden Grafiken, sauber animierten Action-Sequenzen und vielen strategischen Entscheidungsmöglichkeiten. Eine gelungene, gut in Szene gesetzte Mischung, die für längere Zeit interessant bleibt und für den Preis eine akzepable Leistung bietet.

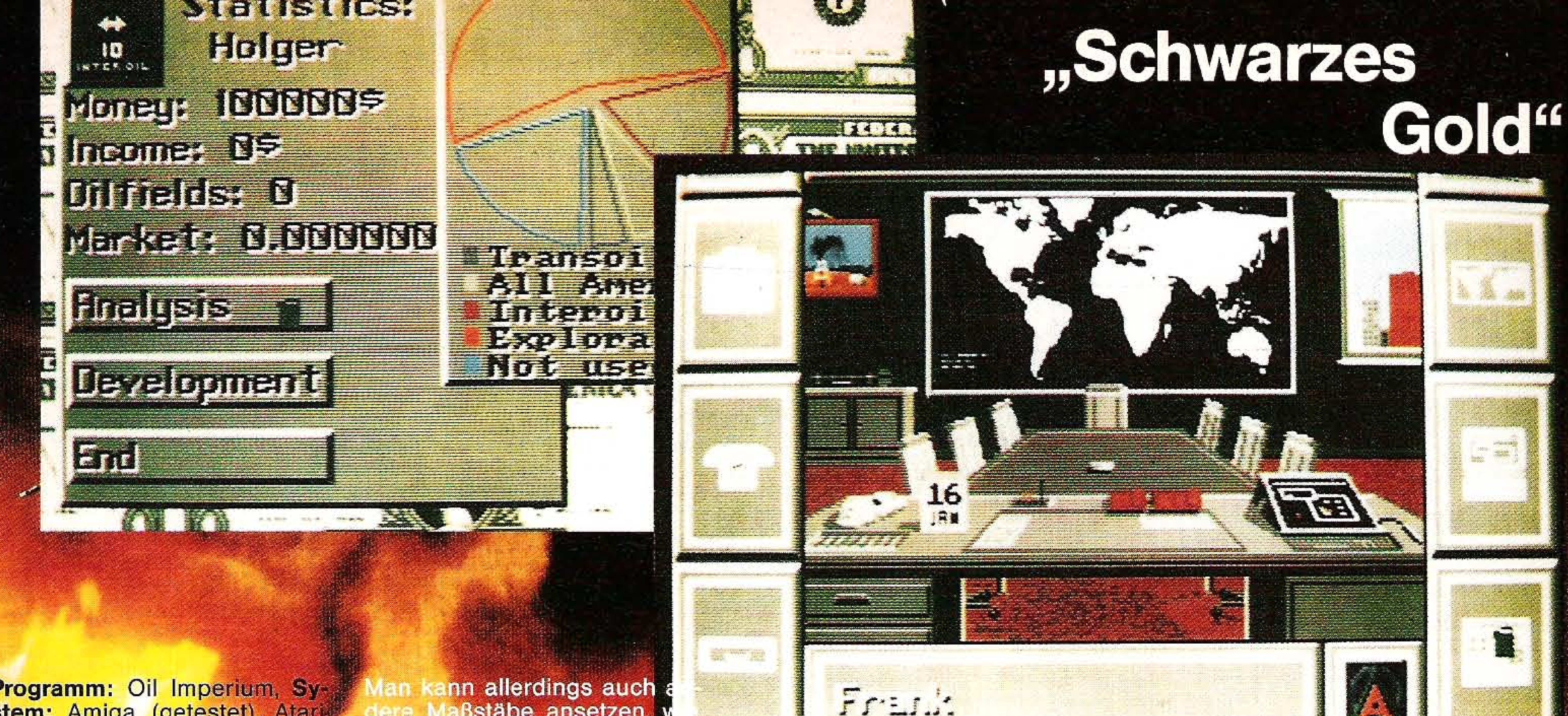
Martina Strack

Grafik	**11**
Handhabung	**8**
Technik/Strategie	**10**
Spielwert	**11**
Preis/Leistung	**8**



Der Ninja kommt immer allein.

„Schwarzes Gold“



Programm: Oil Imperium, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, IBM, C-64, **Preis:** Ca. 60 Mark, **Hersteller:** Reline, Hannover, **Muster von:** 5.

Kürzlich erschienen ist der Heimtrainer für Ölmultis und solche, die es noch werden wollen. Gestreßte Manager der Branche rund ums „schwarze Gold“ haben nun die Möglichkeit, ihren Feierabend mit einem relativ wirklichkeitsgetreuen Game rund ums Öl zu verbringen, sollte ihnen ihr Business dazu Zeit (und Laune) gönnen. Spaßig und zugleich interessant ist dieses Game jedoch auch für branchenfremde User, denn die bekommen auf recht realistische Weise 'n bissl vom Wind des knallharten Ölgeschäfts mit. **OIL IMPERIUM** ist ein sehr aufwendiges Programm mit nahezu allen relevanten Features. Erste Regel: Mit 'ner schneeweißen Weste kommt man nicht immer zum ersehnten Reichtum. Dies hat auch **RELINE** glasklar erkannt und daher auf die etwas dubioseren Geschäftsmethoden – im Spielverlauf, versteht sich – nicht verzichten wollen.
Ausgangsort aller (Trans-)Aktionen ist – wie könnte's anders sein – der große Schreibtisch. Doch bevor's so richtig losgeht, noch ein paar wichtige Parameterangaben:
Nach der Codeabfrage (!) wird die Anzahl der bis zu vier möglichen Mitspieler eingegeben, alle nichtbelegten Spielerpositionen werden vom Computer übernommen, so daß auf jeden Fall vier Mineralölgesellschaften am Geschäft beteiligt sind.
Stichwort „Gesellschaften“: Nach der Namenseingabe ist eine der vier verschiedenen Gesellschaften (Firmenzeichen mit Titel, z.B. „Interoil“), sowie ein dem Spieler genehmes Büro (ebenfalls vier Möglichkeiten) auszuwählen. Der User kann sogar das Ziel des Games festlegen. Die einfachste Variante ist wohl, das Spiel nach drei simulierten Jahren abzubrechen und dann die „Taler“ jedes Mitstreiters zu zählen.

Man kann allerdings auch a dere Maßstäbe ansetzen, w beispielsweise ein Kapital v mehr als 60 Millionen Dollar erzielen, mindestens 80 Prozent des gesamten Weltmarktes beherrschen, oder alle Mitstreiter ausboten zu müssen. Mit der Schreibtischszene beginnt das Game. Jeder Mitspieler hat fünf Millionen Dollar Startkapital, für diese Branche nicht allzu viel, und einen Aktionsspielraum von einem Monat, bevor die Mitstreiter am Zuge sind.

Rund um den Büroraum sind sechs stilisierte Symbole angeordnet, die beim Betätigen alle wichtigen Vorgänge in Bewegung setzen. Ein Kalender auf dem schweren Schreibtisch vermittelt stets den noch verbleibenden Aktionsspielraum pro Monat. So, steigen wir nun ins dicke Geschäft ein.

Ein Ölfeld muß her. Ich klicke also die Weltkarte an und suche mir 'ne freie Parzelle aus – in Rußland. Um sicher zu gehen, daß ich hier nicht die „Katze im Sack“ kaufe, hole ich mir das Gutachten eines Experten heran. Au weia, der nimmt's auch vom Lebendigen. So'ne „Quasi-Untersuchung“ kostet schon mal lockere 15.000 Dollar. Mein lieber Schwan! Mit sachverständiger Gewißheit kaufe ich nun ein Stückchen „Rußland“, dazu gleich noch 'nen großen Tank, und schon kann's Geschäft florieren, oder? Denkste! Zum Verkaufen von Öl muß ich zunächst 'ne Pipeline (auf Zeit!) legen, was für Newcomer nicht gerade eine der leichtesten Übungen zu sein scheint. Fazit: Die Zeit ist vorbei, die Pipeline zur Hälfte verlegt – das Geschäft futsch. So geht's also nicht. Bevor ich mich so richtig ärgern kann, ist der erste Monat auch schon dahin. Nun sind meine computerisierten Gegner an der Reihe. Irgendwie haben die's schon besser drauf, denn am Ende jeder „Qualifikationsrunde“ wird eine Statistik eingeblendet, die mich gar sehr verunsichert. Also setz' ich mich wieder an meinen Schreibtisch und plane erneut:

Beim zweiten Anlauf hab ich dann Glück. Ich verkaufe, sogar mit Gewinn. Dennoch reicht es nicht, weitere Felder anzukaufen, im Gegenteil: Die Zeitung, die man des öfteren mal anklikken sollte (erscheint nämlich täglich), meldet sinkende Ölpreise, obendrein klingelt das Telefon. Am anderen Ende offenbart mir einer meiner Mitarbeiter vor Ort, daß auf meine Tankanlagen ein Sabotageakt verübt wurde. Es scheint alles dran zu sein. Man sollte wohl doch nicht so ehrlich sein. Für meine restlichen paar Kröten engagiere ich einen Detektiv, der ein wenig Licht ins Dunkel bringen soll...
In der darauffolgenden Runde werde ich nun der Korrupten einer. Ich plane einen Sabotageakt (Schubladen-Symbol) auf die Firma, die in der Statistik am weitesten voran gekommen ist: „Explora“. Ein Brandanschlag wirft meinen Mitstreiter – trotz seiner schnellen Löscharbeiten – um einiges zurück. Mann, da hab ich ja wieder 'ne echte Chance! Meine vermeintliche Tat kann ich kurz darauf auf der Titelseite der Zeitung wiederfinden. Bleibt nur zu hoffen, daß mir niemand auf die Schliche kommt, sonst geht's nämlich vor den Kahdi...
Soweit der – wenn auch bruchteilhafte – Einblick ins Spielgeschehen von OIL IMPERIUM. Wer sich ein wenig für solche „Business-Simulationen“ begeistern kann, dem kann ich dieses Game wirklich nur anraten. Neben einem schönen Sound hat RELINE sich in bezug auf Grafik und Komplexitä so einiges einfallen lassen. Viele schöne Features sprechen für das „Spiel der weißen Westen“. Neben der „geschäftlichen Seite“ gibt's in OIL IMPERIUM auch Actionmäßiges, wie zum Beispiel beim Bohren (mit Joystick). Ich zumindest habe beim Testen viel Spaß gehabt. Nun weiß ich endlich, warum sich J.R. so oft bei seinen Sekretärinnen entspannen (lassen) muß... *Matthias Siegk*

Grafik	9
Handhabung	9
Technik/Strategie	10
Spielwert	9
Preis/Leistung	9







Sega	
F-16 FIGHTER	49,–
GREAT FOOTBALL	79,–
MONOPOLY	99,–
MY HERO	49,–
OUT RUN / 3 D	89,–
R-TYPE	99,–
RAMPAGE	89,–
SUBMARINE	89,–
Y'S	129,–

Commodore 64	Kass / Disk
AFTERBURNER	33,– / 43,–
BLASTEROIDS	33,– / 43,–
CRAZY CARS 2	--,– / 43,–
DOWN AT THE TROLLS	--,– / 43,–
DUNGEON OF DRAX	33,– / 43,–
FOOTBALL MANAGER II	33,– / 43,–
FOOTB. M. II / EXPANSION KIT	25,– / 33,–
GRAND MONSTER SLAM	33,– / 43,–
GRAND PRIX CIRCUIT	33,– / 43,–
HARD'N HEAVY	33,– / 43,–
HIT SENSATION	53,– / 59,–
LITTI'S HOTSHOT	33,– / 43,–
MAYDAY SQUAD	33,– / 43,–
ONE ON ONE II	--,– / 53,–
POWER PLAY HOCKEY	--,– / 53,–
RACK'EM (BILLARD)	33,– / 43,–
R-TYPE	33,– / 43,–
RAMBO III	33,– / 43,–
REAL GHOSTBUSTERS	33,– / 43,–
RUN THE GAUNTLET	33,– / 43,–
RUNNING MAN	33,– / 43,–
SERVE AND VOLLEY	33,– / 43,–
SOCCER / MICROPOSE	49,– / 59,–
SUPERMAN	33,– / 43,–
TECHNOCOP	33,– / 43,–
THUNDERBLADE	29,– / 43,–
TOM & JERRY	33,– / 43,–
TYPHOON	29,– / 43,–
YUPPIE'S REVENGE	33,– / 49,–
ZAK MC KRACKEN (DEUTSCH)	--,– / 53,–

CPC	Kass / Disk
CHUCK YEAGER'S AFT	29,– / 43,–
CRAZY CARS 2	33,– / 43,–
DUNGEON OF DRAX	33,– / 43,–
REAL GHOSTBUSTERS	33,– / 43,–
ROBOCOP	33,– / 43,–
RUN THE GAUNTLET	33,– / 43,–
THUNDERBLADE	29,– / 49,–

Atari ST	Disk
ARCHIPELAGOS	79,–
BOZUMA	61,–
CRAZY CARS 2	53,–
DIE FUGGER	59,–
F-16 FALCON	79,–
F-16 COMBAT PILOT	79,–
F.O.F.T	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,–
KAISER	119,–
KINGS'S QUEST IV	89,–
LEISURE SUIT LARRY I	59,–
LEISURE SUIT LARRY II	89,–
LOMBARD RAC RALLY	79,–
POLICE QUEST I	59,–
POLICE QUEST II	79,–
REAL GHOSTBUSTERS	59,–
RUN THE GAUNTLET	59,–
RUNNING MAN	79,–
TRIAD VOL. 1	89,–
VICTORY ROAD	59,–
WALLSTREET WIZZARD	61,–
YUPPIE'S REVENGE	61,–
ZAK MC KRACKEN (DEUTSCH)	69,–

IBM	Disk
BÖRSENFIEBER	79,–
CRASY CARS 2	69,–
F-16 COMBAT PILOT	69,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,–
GRAND PRIX CIRCUIT	69,–
KINGS QUEST IV	109,–
LEISURE SUIT LARRY I	59,–
LEISURE SUIT LARRY II	89,–
LOMBARD RAC RALLY	79,–
POOL OF RADIANCE	69,–
SPACE QUEST III	89,–
YUPPIE'S REVENGE	79,–

Amiga	Disk
ARCHIPELAGOS	79,–
BLASTEROIDS	79,–
BOZUMA	61,–
CRAZY CARS 2	69,–
DRAGON'S LAIR	109,–
ELITE	79,–
F-16 FALCON	89,–
FOOTBALL MANAGER II	59,–
FOOTB. M. / EXPANSION KIT	43,–
GRAND MONSTER SLAM	61,–
HARD'N HEAVY	53,–
JEANNE D'ARC	53,–
KIND WORDS	159,–
LOMBARD RAC RALLY	79,–
POLICE QUEST I	79,–
POLICE QUEST II	79,–
PRECIUS METAL	79,–
PREMIER COLLECTION	79,–
R-TYPE	79,–
REAL GHOSTBUSTERS	79,–
RUN THE GAUNTLET	79,–
RUNNING MAN	79,–
SPACE QUEST I	79,–
SPACE QUEST II	79,–
THE KRISTAL	89,–
VICTORY ROAD	79,–
WALLSTREET WIZZARD	61,–
WEC LE MANS	79,–

Nintendo	
CASTLEVANIA	99,–
GOONIES II	99,–
GRADIUS	99,–
SUPER MARIO II	109,–

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an oder fragen Sie nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

Bestell-Coupon

Versandkosten:
Inland NN + 5,– DM oder Scheck + 5,– DM.
Ausland nur Scheck / Bar / Überweisung + 8,– DM.
Ab 100,– DM Versandkosten frei.

Hiermit bestelle ich folgende Spiele:

	Disk	Cass.

Name: ____________________

Straße: ____________________

PLZ/Ort: ____________________

Telefon: ____________________

Alter: ____________________

Computersystem: ____________________

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Besser als je zuvor!

Programm: Space Quest III, **System:** IBM & Kompatible, **Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, **Muster von:** 18.

Endlich wieder neue Abenteuer mit unserem allseits geliebten Freund, dem intergalaktischen Müllmann Roger Wilco. Aber vielleicht sollten wir noch einmal kurz auf den Ausgang seines letzten Adventures zurückblenden, in der Fachwelt auch als *Space Quest II – Vohaul's Revenge* verschrien. Dort nämlich mußte er sich wohl oder übel mit dem rücksichtslosen Menschenfeind Sludge Vohaul auseinandersetzen, der Roger immer noch nicht ganz verziehen hatte, nachdem dieser in der ersten Episode Vohauls Pläne kräftig durchkreuzte. So entführte er kurzerhand den armen Roger Wilco und offenbarte ihm, daß er die ganze Galaxie mit skrupellosen Versicherungsvertretern überschwemmen werde. Doch unser furchtloser Held konnte sich auch ein zweites Mal gegen seinen Erzfeind durchsetzen und seiner Idee mit den „Versicherungsfritzen" eine klare Abfuhr erteilen (ich erinnere in diesem Zusammenhang auch an Marinos Yannikos und seine Kopfnuß zu SPACE QUEST II, die wir in unserem vierten ASM-Special veröffentlichten). Kurze Zeit später, als Roger einen allerletzten Blick auf den explodierenden Planeten warf, der für längere Zeit sein Gefängnis dargestellt hatte, schlüpfte er in die Schlafkammer seines Raumschiffes, denn um Sauerstoffversorgung an Bord war es nicht gerade bestens bestellt...

Nahezu ein ganzes Jahr mußten die Freunde der SPACE-QUEST-Serie warten, bis die „Jungs von Andromeda" den heißersehnten, zweiten Nachfolger hinterherschoben: Die Rede ist von **SPACE QUEST III – THE PIRATES OF PESTULON**. Aber langsam wurde es ja auch Zeit, bedenkt man die „erdrükkende Konkurrenz" im eigenen Lager, womit ich natürlich vor allem auf die *King's-Quest-Saga* anspiele, die mit *King's Quest IV* ihren absoluten Höhepunkt erreicht und einen neuen Standard in Sachen Actionadventures gesetzt hat. Aber auch andere Renner, wie *Police Quest II* und *Gold Rush*, haben maßgeblichen Anteil an **SIERRA ON-LINE's** neuerlichem Erfolg. Doch mit ihrem neuesten Produkt haben Mark Crowe und Scott Murphy, als „Jungs von Andromeda" bekannt für ihren satirischen, äußerst bissigen Humor einerseits und ihre programmiererischen Fähigkeiten andererseits, dem ganzen Treiben die Krone aufgesetzt, indem sie das Rädchen um einige Zacken weiterdrehten und gänzlich neue Maßstäbe setzten. Soviel soll schon jetzt verraten werden.

Doch kommen wir zum Anfang dieses Berichtes zurück, genauer zu Roger Wilco und seinem ziellos im Weltraum treibenden Raumschiff: Eine unbestimmte Zeit später wacht Roger in einem gigantischen Müllfrachter auf, der auf seinem Weg durch die Galaxien allerhand an Schrott aufnimmt, so auch Wilcos Raumschiff. Was Roger noch nicht weiß (er erfährt es aber später), ist die Tatsache, daß die beiden begabtesten Programmierer des Universums, „the guys from Andromeda" nämlich, von unbekannten Kidnappern entführt wurden. Anfängliche Vermutungen, daß der nach Rache dürstende Vohaul hinter dieser Greueltat steckt oder sogar enttäuschte Fans, die nur so auf ihren Unmut hinweisen konnten, bewahrheiteten sich nicht. Dagegen deuten alle Indizien auf die Piraten des Planeten Pestulon sowie das Scumsoft Software Imperium als mögliche Täter hin. Roger Wilco sieht sich jedoch zunächst ganz anderen Problemen gegenübergestellt, bevor er seine Schöpfer aus den Klauen ihrer Wächter befreien kann. Zuerst muß er nämlich einen Weg aus jenem Frachter finden, eine nahezu unüberwindbare Hürde, wie sich bald herausstellen wird. Allein ein etwas komisch wenn nicht sogar pervers eingestellter Roboter macht dem Pixelhelden das Leben äußerst schwer, in den ersten Anläufen verkürzt er es auch ungemein

Und das war auch schon alles, was ich über Story und den weiteren Spielverlauf berichten will, denn ein bißchen nachdenken, aber ... wem sag' ich das. Nur soviel: Insgesamt gibt es 738 Punkte zu erreichen. Von diesen 738 Zählern habe ich es



»Mit dem dritten Teil der SPACE-QUEST-Reihe hat SIERRA einen satirischen Leckerbissen auf Adventurebasis zusammengebrodelt!«

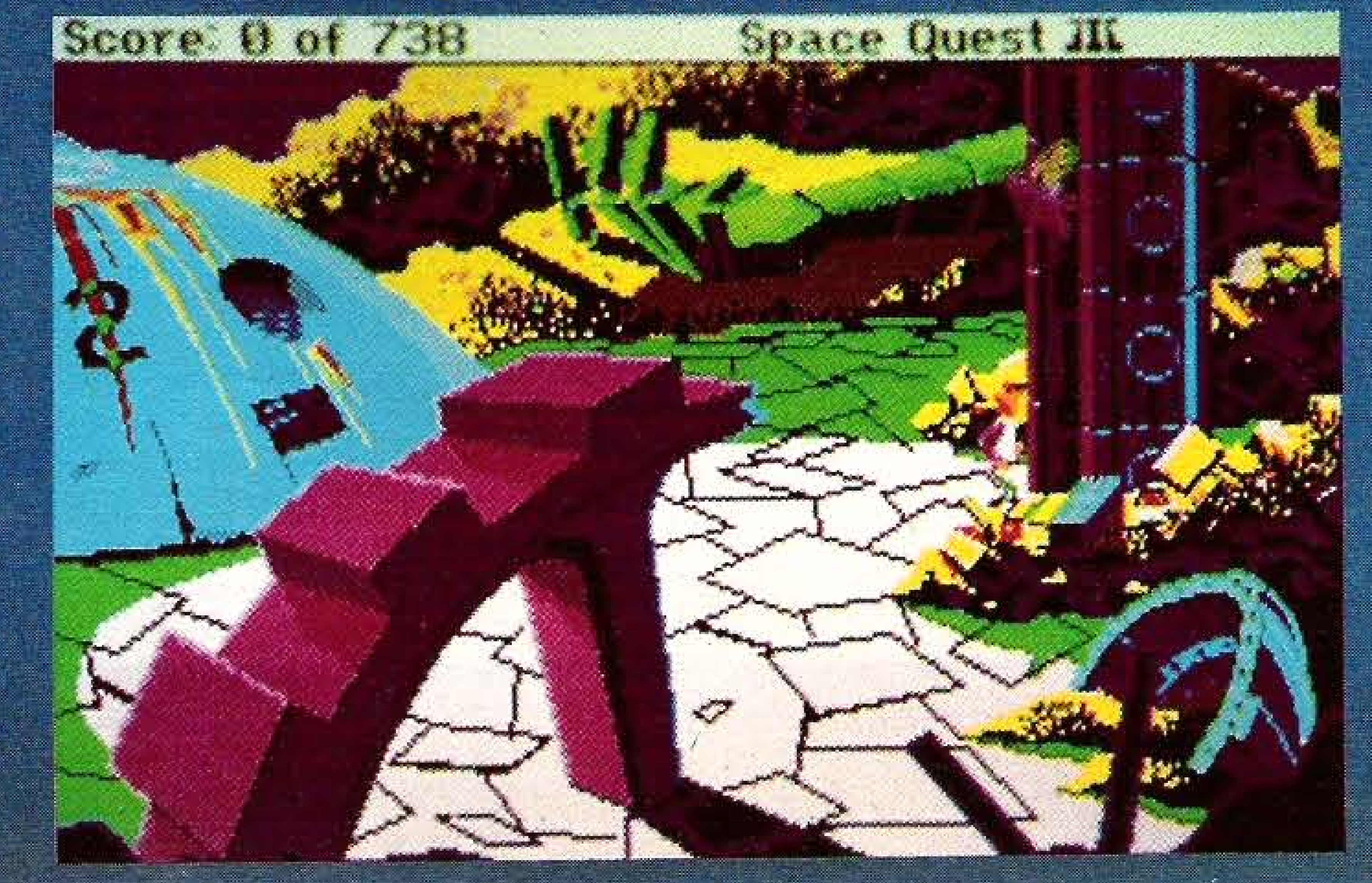
auf rund ein Vierzehntel gebracht, sprich 55 müde Punkte (also mit anderen Worten: so gut wie gar nichts).
Die uns zum Test vorliegende PC-Version von SPACE QUEST III wird auf sechs 5.25 Zoll- oder drei 3.5 Zoll-Disketten ausgeliefert. Selbstverständlich läßt sich das ganze Spiel auch auf Festplatte installieren, wozu, falls vorhanden, unbedingt zu raten ist, da bei jedem neuen Bild nachgeladen wird. Wie man es ja auch schon bei den anderen neuen Spielen von SIERRA ON-LINE gewohnt ist, fällt das Installationsprogramm äußerst umfangreich aus. Neben den normalen Fragen nach Grafikkarte etc. lassen sich viele weitere Dinge modifizieren. So werden mehrere Soundkarten vom Programm voll unterstützt, wodurch bei entsprechender Konfiguration wirklich nette Klänge zur Verfügung stehen. Neben der Tastatursteuerung bietet sich noch die Möglichkeit, auf den altbewährten IBM-Joystick oder die Maus zurückzugreifen, was komfortableres Steuern erlaubt. SPACE QUEST III unterstützt alle gängigen Grafikkarten (Hercules, CGA, EGA, VGA), wobei aber bei der VGA-Karte auch „nur" 16 Farben auf dem Screen erscheinen.
Mir erschienen diese 16 Farben jedoch völlig ausreichend, denn so farbenfroh, so detailreich ging es bei SIERRA-Spielen eigentlich noch nie zu (lediglich KING'S QUEST IV könnte da mithalten). Beim Anblick des Vorspannes möchte man noch fast meinen, daß die Programmierer „nichts" dazu gelernt hätten, denn ein wenig langweilig geht es da schon zu; aber wenn schließlich die erste Spielgrafik nach mehr oder minder langer Ladezeit auf dem Bildschirm erstrahlt, wird einem schon ganz anders um's Herz. Endlich einmal wurden die wenigen Farben (immerhin 16) gekonnt eingesetzt, die Schatteneffekte brauchbar mit eingebaut. Wie werden da erst die Amiga- und die Atari-ST-Fassung aussehen? Auf alle Fälle müssen sich die Grafikkünstler bei der Umsetzung alle Mühe geben, wollen sie mit dem „IBM-Standard" gleichziehen oder ihn gar überbieten. Besonders gut gefiel mir der Detailreichtum in den einzelnen Bildern, der dem Ganzen erst die rechte Würze gibt. Gerade weil die vielen Feinheiten so sauber, so klar erkennbar gezeichnet wurden, avanciert die komplette Spielgrafik zu einem echten Leckerbissen, den es in dieser Qualität auf dem PC bisher zumindest sehr selten zu sehen gab.
Die meisten Fortschritte haben die beiden ausgeflippten Programmierer jedoch bei der Animation der Spielfigur gemacht, die man ja während des ganzen Spieles steuert. Ein Kritikpunkt an SPACE QUEST II war ja bekanntermaßen die klobige Bewegung von Roger Wilco, die jedem Ästheten die Haare zu Berge stehen ließen. Von realistischer Animation konnte dort auf jeden Fall keinerlei Rede sein. Ganz im Gegensatz zum Nachfolger, der in diesen Belangen vor Verbesserungen nur so strotzt. Zuallererst wurde der Pixelheld völlig neu „konstruiert" und viel feiner gezeichnet, d.h. anstatt eines 8 Pixel großen Einheitskopfes sind jetzt auch menschliche „Züge" zu erkennen. Ähnlich sieht es auch im ganzen Bewegungsablauf aus, der nun völlig flüssig vonstatten geht. Speziell in sogenannten Extremsituationen, wenn Roger Wilco ungewöhnliche Bewegungen vollführen muß, zeichnet sich die Animation durch extreme Realität aus. Ein Beispiel ergibt sich gleich zu Beginn, als Roger sich von einem Fließband aus an einem Rohr hochhangelt – wirklich allererste Sahne.
Aber auch den weniger bemittelten PC-Besitzern, die lediglich mit einer CGA- oder sogar nur mit einer Monochrome-Karte aufwarten können, bietet SPACE QUEST III im Vergleich zum Vorgänger wesentlich mehr, kurzum: Auch in zwei Farben ist dieses Adventure ein Erlebnis. „Grafisches Zwischenfazit": In allen Belangen wurde kräftig gefeilt und gewerkelt – das Ergebnis läßt sich wirklich sehen.
Etwas enttäuscht darf die breite Masse aber von der „Musi" sein.



Toll von A bis O Fotos (2): PC

Denn hier blieb leider alles beim alten. Außer einigen verstimmten Lauten seitens des eingebauten Lautsprechers ergibt sich kaum etwas Hörbares, aber auch diese wenigen Geräusche wird man mit Sicherheit bald gepflegt abwürgen. Wesentlich anders sieht es schon aus, wenn man sich Besitzer einer dieser Soundkarten nennen darf, die gerade in letzter Zeit für Furore sorgten. In diesem Falle nämlich geht im wahrsten Sinne die Post ab. Dann und nur dann garantiere ich einen wahren Ohrenschmaus, den aber nur die wenigsten genießen dürften. Leider!
Das ganze Spiel ist, wie schon angedeutet, von übelster Satire geprägt. Dies fängt schon mit den Grafiken innerhalb des gigantischen Müllfrachters an, die vor Gerümpel nur so strotzen. So finden dort Freunde der STARTREK-Saga Schrott, der Teilen des Raumschiffes ENTERPRISE sehr ähnlich sieht. Desweiteren stößt man an allen Ecken und Enden auf Jumbo-Legosteine. Was das nur bedeuten soll? Ähnlich bissig sind auch die Kommentare, falls man ein Leben verwirkt haben sollte. Mit einer treffenden Grafik kann der Computer einem, nachdem Roger von jenem Killerroboter mit einem satten Kopfschuß zerlegt wurde, nur einen kurzen Kommentar an den Kopf schmettern: „Hole in One!" Und dieser Stil zieht sich durch das komplette Spiel. An allen Ecken und Enden wird man regelrecht vera... (das war ein Punkt zu wenig, haben Sie es gemerkt?!?). Verglichen mit den beiden Vorgängern haben die Jungs von Andromeda jedoch manch' zusätzlichen Gag mit eingebaut, wodurch das Adventure auch von spielerischer Seite her empfehlenswert wird. Mir jedenfalls gefielen einige dieser Tiefschläge äußerst gut, und nur durch solche Finessen kommt erst die rechte Freude auf, gelle?
Mit der Steuerung dürfte es wohl kaum Probleme geben. Sie ist wie immer durchdacht und gut umgesetzt worden. Neben Tastatur und Maus kann der Spieler auch auf den Joystick zurückgreifen, was besonders präzise Bewegungen erlaubt. Zusätzlich muß man natürlich noch per Tastaturkommandos Roger zu bestimmten Aktionen animieren. Der Wortschatz ist gewohnt mickrig, der Parser bis auf seine Kommentare gewohnt schlecht. Aber dies tut dem ganzen Spielablauf keinen Abbruch, denn längere Satzkonstruktionen à la INFOCOM stehen sowieso nicht an der Tagesordnung. In der Kürze liegt die Würze, ein Motto, das gerade auf SPACE QUEST III voll zutrifft.
Eigentlich gestaltet sich das ganze Spiel äußerst einfach. Die einzelnen Probleme sind logisch aufgebaut, wenn man alle Details genauestens unter die Lupe nimmt. Einziger Haken: Man muß nur darauf kommen. Und nach diesen schlauen Worten will ich lieber das Resümee ziehen. Mark Crowe und Scott Murphy haben ihrem Namen wieder volle Ehre erwiesen und einen langerwarteten Nachfolger ihrer SPACE-QUEST-Abenteuer geschrieben, der sich zurecht mit dem ASM-Hitstern schmücken darf. Wenn auch bei SPACE QUEST II noch kleinere Zweifel bestehen durften, ob dieses Prädikat denn angebracht sei, so besteht jetzt einfach kein Zweifel mehr. SPACE QUEST III – THE PIRATES OF PESTULON überzeugt einerseits mit seinen technischen Fähigkeiten, wo vor allem die stark verbesserte Grafik hervorzuheben wäre. Ausschlaggebend war aber der phänomenale Hintergrund und das perfekte Spielgeschehen. Die Motivation ist hoch, der Weg zum Ziel ist lang und schwer. Eine Frage bleibt dennoch: Wie wird erst SPACE QUEST IV?

Torsten Blum



Grafik	**10**
Sound	**5 (10)**
Vokabular/Parser	**6**
Steuerung	**10**
Atmosphäre	**11**
Preis/Leistung	**10**

Grafisch, japanisch, infocomisch

Programm: Shogun, **System:** Amiga(getestet), IBM, Apple II, Mac, Atari ST, **Preis:** Ca. 80 DM, **Hersteller:** Infocom, **Muster von:** Activision.

Wer von Ihnen kann sich noch an den spannenden Vierteiler erinnern, in dem James Clavell's Novelle **SHOGUN** für's Fernsehen verfilmt wurde? John Blackthorne, Navigator der Erasmus, gelangt nach schwieriger Fahrt an die Küste Japans. Nach etlichen lebensgefährlichen Abenteuern wird Blackthorne in den Machtkampf um den Titel und die Stellung des SHOGUN hineingezogen. Eine prekäre Situation jagt die andere, denn für den Engländer Blackthorne ist es zunächst mal schwierig, mit den japanischen Sitten und Gebräuchen zurecht zu kommen. „Gesichtsverlust" ist absolut tödlich.

Wer sich an den Film noch gut erinnern kann, wird sich in diesem **INFOCOM**-Adventure sehr schnell heimisch fühlen. Die Story ist in einzelne Szenen aufgeteilt, in denen es jeweils 10 – 50 Scorepunkte zu erringen gibt. Ist eine Szene „bestanden" (dazu muß nicht die volle Punktzahl erreicht werden), so wird der Spieler auf Bestätigung in die nächste Szene geführt, die meist mit einer Zusammenfassung dessen beginnt, was „in der Zwischenzeit" passiert ist.

Man übernimmt in der Story natürlich die Rolle des „Anjin", des Navigators Blackthorne, der in der ersten Szene das Schiff sicher an die Küste Japans bringen muß. Die Vorzeichen für dieses Vorhaben stehen denkbar ungünstig: Nach einer qualvollen Reise von Holland in den Atlantic, von dort durch den von den Portugiesen geheimgehaltenen Pass von Magellan an der Westküste Südamerikas entlang und hinein in den unbekannten Pazifischen Ozean, sind große Teile der Mannschaft krank oder gestorben. Der Kapitän liegt ebenfalls schwer angeschlagen in seiner Kabine, und an Ihnen liegt es, die Erasmus sicher durch den Sturm in den Hafen zu führen. Konkret heißt dies, daß Sie das Schiff am Ruder stehend durch das plötzlich auftauchende Riff manövrieren müssen, indem Sie das Steuerrad nach Back- oder Steuerbord drehen. Zuvor sollten Sie allerdings etwas gegessen haben, die Wachmannschaft ablösen, dem Kapitain Wasser geben und Ihre Eintragungen ins Logbuch gemacht haben.

Sollten Sie z.B. mit dem Steuern Schwierigkeiten haben, so können Sie sich auf die On-Screen-Hinweise verlassen, die INFOCOM auch in SHOGUN



Hart ist das Matrosenleben

eingebaut hat. Zu fast jedem Problem im Adventure werden Tips gegeben, die zunächst allgemeiner ausfallen, mit absteigender Numerierung jedoch immer konkreter werden bis hin zu genau den Sätzen, die eingetippt werden müssen.

Entspannung tut not
Fotos (2): Amiga

Da man ohne die Hinweise wohl bei den ersten Versuchen, durch das Riff zu steuern, keinen Erfolg haben wird, und das Spiel wie auch das Leben Blackthorne's ein jähes Ende findet, hat INFOCOM eine UNDO-Funktion eingebaut, mit der man die letzte Eingabe zurücknehmen kann (sehr hilfreich!). Noch ein Wort zu den Tips: Wenn man sich den Spielspaß nicht nehmen will, sollte man auf das Lesen der Hinweise verzichten. INFOCOM „ertappt" nämlich den Spieler, der in der ersten Szene alle Hinweise liest auf frischer Tat. Die Tips unter der Frage „Was ist mit meinem Haustier (Ratte)?" sagen nämlich, daß der Spieler jetzt aufhören sollte, alle Tips zu lesen, Blackthorne habe nämlich gar keine Ratte als Haustier.

Nachdem man die erste Szene überstanden hat, findet man sich in einem japanischen Häuschen wieder. Da man vor Hunger fast umkommt, sollte man die Nahrungsmittel essen und noch mehr Nahrung von der Frau, die in das Zimmer kommt, erbitten. Da es unzweifelhaft Verständigungsprobleme geben wird, sollte Blackthorne es vielleicht mal mit Zeichensprache versuchen.

Die Szenen laufen allesamt in genau der Reihenfolge ab, in der der Film gedreht wurde. Nachdem man sich angekleidet hat, wird man dem Regenten der Hafenstadt, Yabu, vorgeführt. Omi-san, sein Samurai, wird Blackthorne interessiert beobachten, der, um zu überleben, das Kreuz des Priesters zerbrechen sollte. Danach wird die gesamte Mannschaft in eine Art Fallgrube gebracht. Omi-san bestimmt, daß einer der Leute sterben muß, den anderen als Abschreckung dienend. Natürlich ziehen Sie den kürzesten Strohhalm... Was nun?

Da die Story ohne Blackthorne ja nicht weitergehen kann (Spielende), sollten Sie Egoismus vor Ehre setzen, und einfach nicht hinaufgehen, wenn Ihre Kameraden sie verabschieden. Das Los des lebendig-gekocht-werdens trifft dann einen Ihrer Mannschaftskameraden. Wenn dies auch nicht die „feine englische Art" ist, es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, um weiterspielen zu können.

Es folgen noch weitere Szenen, bis es dann zu einer Art Sicherheitsabfrage kommt. Im Paket mit Anleitung und Disketten befindet sich nämlich auch eine Karte, auf der steht, wo und bei wem Sie Navigation gelernt haben. Ein portugiesischer Seeman wird Ihnen verschiedene Fragen stellen, die Sie nur mit Hilfe der Eintragungen auf dieser Karte beantworten können. Läuft alles wie geplant, werden Sie auf der Galeere des Portugiesen bald die Reise nach Osaka antreten, wo Sie dem Fürsten Toranaga vorgestellt werden sollen. Auch hier werden Ihre navigatorischen Fähigkeiten wieder gefragt sein, denn Rodrigues, der Portugiese, wird über Bord gespült. An Ihnen liegt es, die Galeere sicher in die Bucht zu manövrieren und den Körper des Nichtschwimmers zu suchen. Diese Szene kann übrigens auch vorüber gehen, ohne daß Sie Rodrigues finden (man muß eben wissen, wo er ist). Speichern Sie deshalb immer die Spielstände nach den einzelnen Szenen ab, dann ist die Meldung „Diese Szene kann nicht mehr gewonnen werden" nur halb so schlimm.

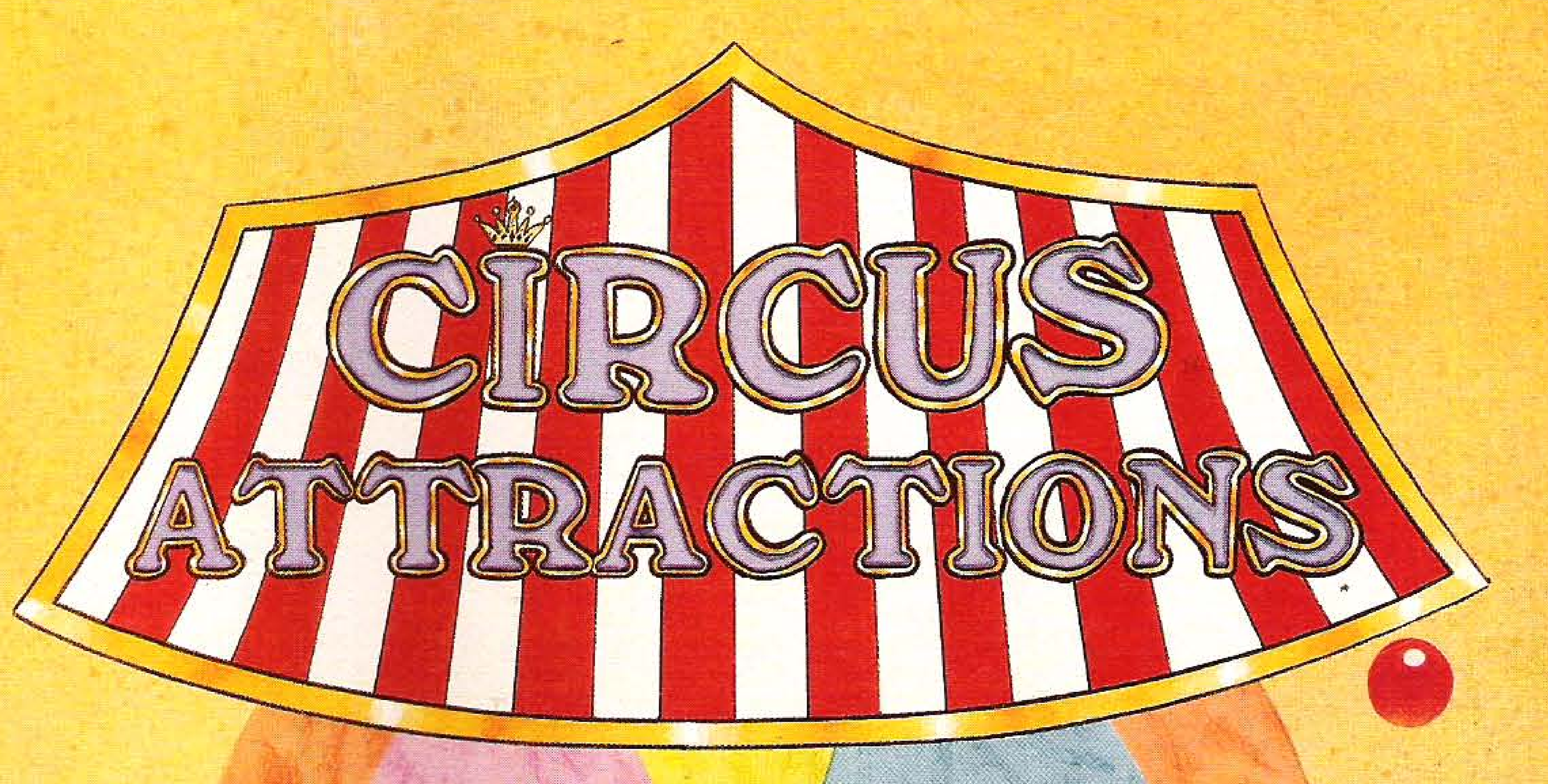
Das gesamte Handling mit INFOCOM-Programmen ist ja sehr komfortabel. Da macht auch SHOGUN keine Ausnahme. Alle Funktionen sind sehr sicher, können per Tastatur oder mit der Maus abgerufen werden. Spezialkommandos, die z.B. die Länge der ausgegebenen Beschreibungen regulieren, gibt es zuhauf. Die Grafiken sind sehr gut gelungen. Für meinen Geschmack dürften nur etwas mehr davon in die einzelnen Szenen eingestreut sein. Immerhin sind alle Bildschirmseiten mit einer Borte versehen, deren Farben und Motive wechseln. Der Parser ist wie immer recht gut gelungen, wenn auch manchmal etwas Kritik angebracht scheint. So versteht der Parser den Satz „stand up" nicht, gibt aber dem Spieler, der eine Bewegung ausführen will, den Hinweis: „first stand up". Von diesen kleineren Problemen abgesehen spielt sich SHOGUN aber sehr flüssig. Die Aktionen, die vom Spielverlauf gefordert werden, sind logisch. Die sprachlichen Anforderungen sind nicht so hoch, als daß man nicht mit durchschnittlichen Englischkenntnissen zurecht käme. Die Puzzles haben einen unterschiedlich hohen Schwierigkeitsgrad, was die Motivation durchaus hebt. Hat man erstmal ein schwieriges Problem gelöst, so sitzt man nicht **sofort** wieder an einem ebensolchen. Oft geben die Personen im Programmverlauf auch direkte Hinweise auf das, was als nächstes zu tun ist. Sorgfältig lesen hilft oftmals weiter.

SHOGUN ist ein Adventure in der gewohnt guten INFOCOM-Qualität, das auf der Novelle von James Clavell fußend Atmosphäre und Spielmotivation herzustellen weiß. Mit SHOGUN erhält man wiederum ein Adventure, das sein Geld wert ist.

Martina Strack

Grafik	**10**
Story	**10**
Atmosphäre	**9**
Parser	**10**
Preis/Leistung	**8**





Amiga screen



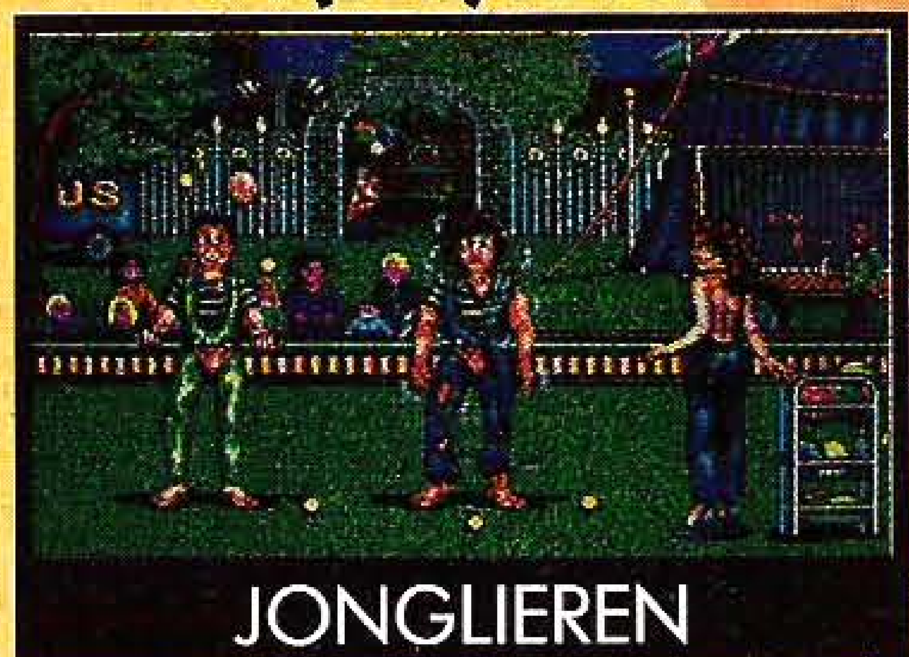
CIRCUS ATTRACTIONS

C64 Screen



TRAMPOLINSPRINGER

PC (EGA) screen



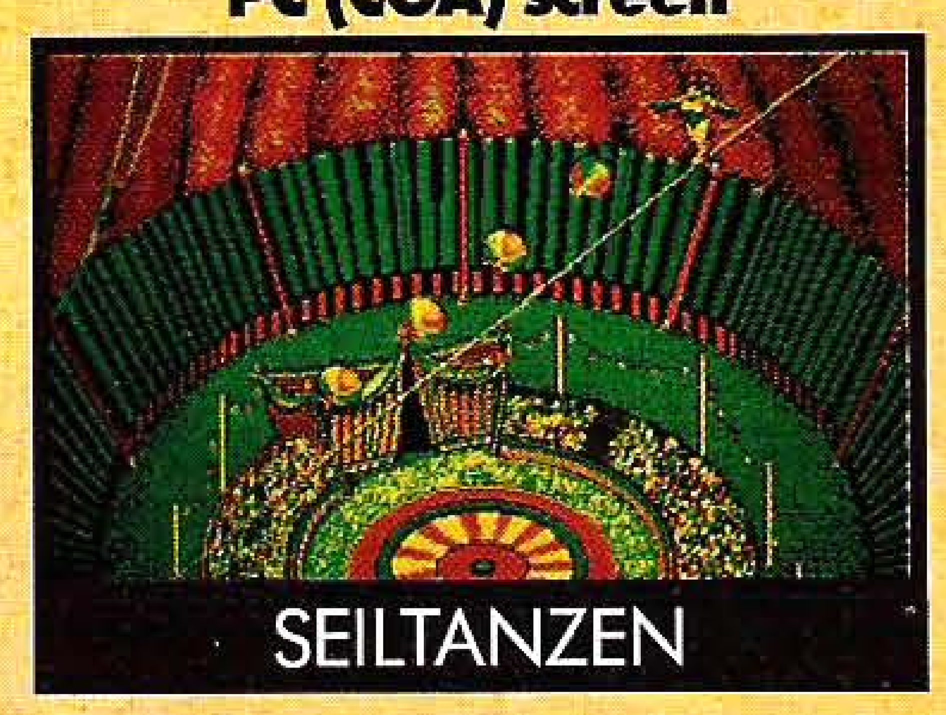
JONGLIEREN

Atari Screen



SEILTANZEN

PC (CGA) screen

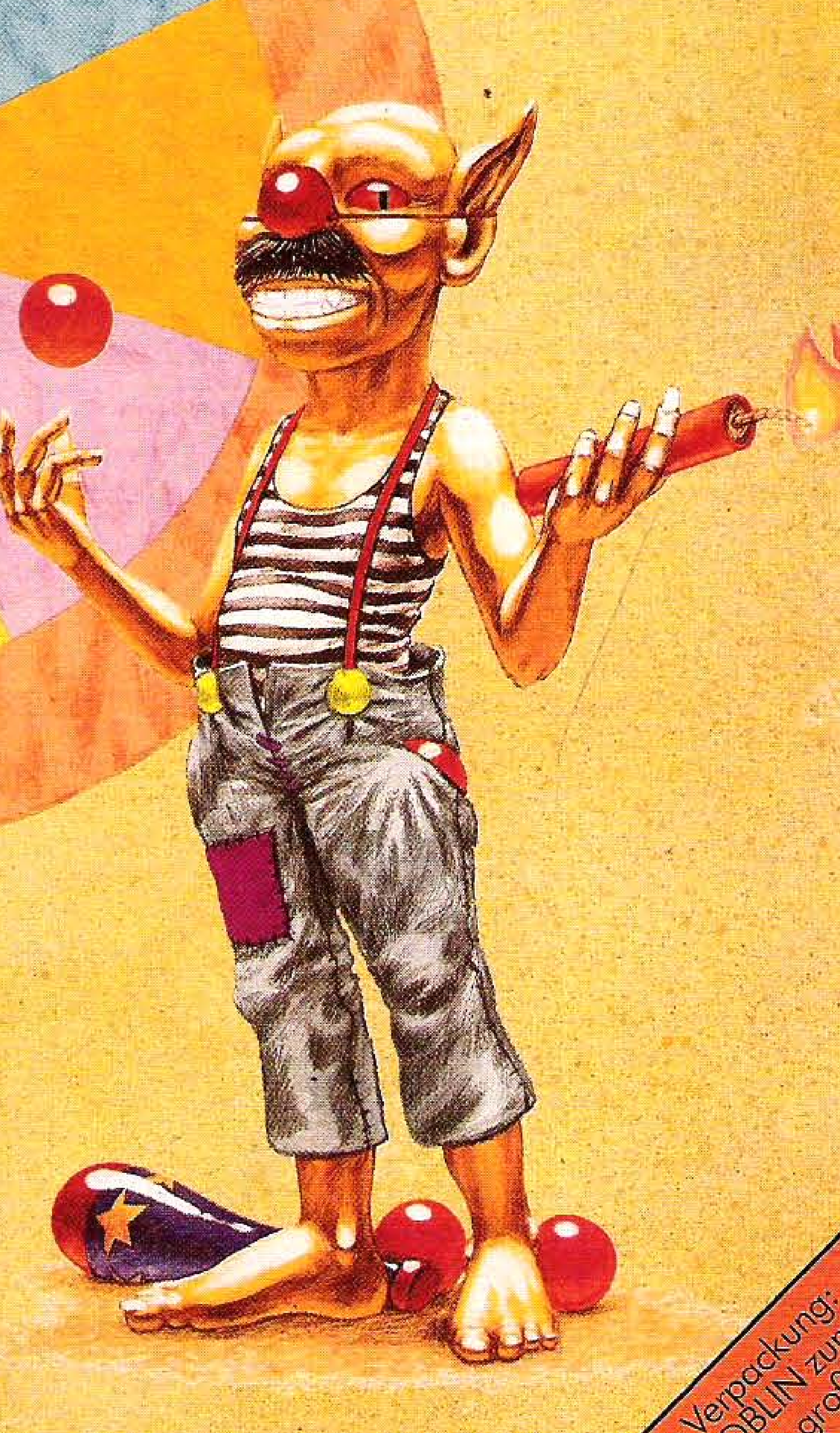


SEILTANZEN

Amiga Screen



MESSERWERFEN



Erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 und PC

In jeder Verpackung:
Der GOLDEN GOBLIN zum Spiel als
Zinnminiatur und die große Chance –
50 Verpackungen von allen
enthalten einen
VERGOLDETEN GOBLIN!

Vertrieb: ***RUSHWARE*** · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: 02101/6070
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

Galaktisch, verwirrend, mittelgut . . .

. . . musikalisch, langsam, unübersichtlich, anfangs undurchdringlich, interessant – alles Attribute, die meines Erachtens zu Electronic Arts' neuem Weltraum-Rollenspiel-Werk SENTINEL WORLDS I – Future Magic (Fortsetzungen anscheinend schon fest eingeplant) passen. Wir testeten die mal wieder zuerst erschienene IBM-Fassung auf unserem EGA-PC.



Oben „Action", unten Übersicht – SENTINEL WORLDS I (PC)

Programm: Sentinel Worlds I – Future Magic, **System:** PC (XT, AT, PS/2), Tandy 1000, 3000, 4000, 256K, mind. DOS 2.11, CGA, EGA oder Tandy 16-Farbgrafik (Farbmonitor erforderlich), **Preis:** Ca. 85 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** 28.

Reinrauschen, Zuschlagen, Abhauen", so könnte man die Devise der Raumpiraten definieren, die seit kurzer Zeit die Raumfrachtlinien der Planeten Caldorre und Norjaenn zu sabotieren versuchen. Ohne ersichtlichen Grund werden Raumfrachter angegriffen und abgeschossen – um die Fracht kümmert man sich nicht. Zur Unterbindung dieser Überfälle und zur Aufklärung der damit verbundenen Umstände und sowieso zum Wohle der restlichen Galaxis und insbesondere des mit der Föderation befreundeten Sonnensystems, in dem diese Vorfälle sich anscheinend nicht ohne unsere Hilfe stoppen lassen, etc. hat man beschlossen, ein Geschwader Abfangjäger zu entsenden, was man auch getan hat. Zufällig ist die Besatzung eines der Abfangjäger die Party, die der Spieler zu steuern hat. Die Party besteht aus fünf Mitgliedern. So da wären: Pilot, Navigator, Funker, Mechaniker und Arzt. Vom Computer bekommt man natürlich eine vorgefertigte Party angeboten (ich griff zu), die man allerdings noch umgestalten kann, was leider ziemlich in die Hose gegangen ist. Man hat acht Bilder von Weltraumhelden, wovon schon fünf für die Party benutzt worden waren. Außer den fünf besten Bildern gibt's noch eine Frau mit blauen Haaren, einen Zwerg mit entfernter Ähnlichkeit zu Mike Batt und einen Charakter, der beinahe wie unser Bundeskanzler aussieht. Will sagen: Man kann sich diese Sequenz sparen und gleich die angebotene Party nehmen. Nun wird man gnadenlos ins Spiel geworfen. Ohne das geringste Wissen über die Möglichkeiten der Bedienung des Raumschiffes irre ich im Kampfgetümmel umher – Reset. Es bleibt einem also nichts Anderes als die Lektüre der Anleitung, die dann, etwas unübersichtlicher als es eigentlich sein müßte, die Möglichkeiten des Spielers vermittelt. Glücklicherweise kann man sich aber mit der in der Packung enthaltenen *Reference Card*, die die gesamte Tastaturbelegung enthält, bewaffnen und ist so nicht gezwungen, sich bei jeder Unklarheit in das teilweise etwas quellende Englisch des Anleitungsheftes zu vertiefen.

Nun gut, das Spiel findet auf drei hauptsächlichen Ebenen statt, deren Anteil am Gesamtspiel jeder Spieler selbst dadurch festlegen kann, daß er sich in ihnen aufhält oder nicht. Diese drei Ebenen sind der Weltraum, das Innenleben von Gebäuden und die vielstrapazierte Wildnis, einfacher „Umgebung" zu nennen. Durch den freien Raum bewegt man sich mit seinem Raumschiff – einem netten Flitzer. Auf dem Screen sieht man hier einen „Echtzeit"-Top-Down-View auf das Raumschiff, wie es durch die Luftleere fliegt und das, was so drumherum passiert. Dieser Ausschnitt ist verständlicherweise nur recht klein. Aus diesem Grunde hat man rechts hiervon einen in einigen Stufen verstellbaren Radarschirm für längere Reichweiten. Links unten sieht man hier eine Drauf- und eine Seitenansicht unseres Raumers mit den relevanten Angaben zu dessen Zustand und rechts davon ist der sogenannte „Kommunikationskanal".

Hier sieht man Bilder und Daten von anderen Raumschiffen. Die Möglichkeiten, welche man zum Steuern des Schiffes und zum Interagieren (Funken, Verfolgen, Schießen) mit der Umwelt hat, scheinen recht beschränkt, erweisen sich aber im Laufe des Spiels als ausreichend, wenn auch ungewöhnlich.

Ebenfalls sehr gewönungsbedürftig ist die Darstellung der Umwelt wenn man sich in Gebäuden/Höhlen, etc. befindet. Hier hat Programmierer Buiter sich in seinen Fantasien ergangen und sich natürlich auch hier und da inspirieren lassen. Im oberen Teil des Bildschirms (über die gesamte Breite) sieht man zwei übereinandergelegte (!) Darstellungen der Räume, in denen man sich bewegt. Zum einen sieht man (im Hintergrund) den eingesessenen 3D-in-die-Landschaft-Blick (in Vektorgrafik), zum anderen, und das erinnert mich an den Film *Aliens*, einen leicht sonarmäßig aufgemachten Überblick. Die einzelnen Personen sind hier als Kleckse dargestellt. Die Party ist gelb, freundliche und neutrale Charaktere sind blau, feindlich gesinnte Charaktere sind rot dargestellt – der Kampfhelm macht's möglich. Unten links befindet sich hier das, was bei Rollenspielen wie *Bard's Tale* die eigentliche Landschaftsdarstellung ist – ein kleines Fenster mit Bildern der Umgebung. Unten rechts ist wieder ein Kommunikationskanal angeordnet (Feindgrafiken, etc.) und in der Mitte ist ein Fenster für Textausgaben reserviert. Dreht man sich hier z.B.

nach links, um in diese Richtung zu gehen, wird die gesamte Anzeige gedreht, und nicht etwa nur der Charakter. Das sieht zwar beeindruckend aus, geht aber alles in allem zu zähflüssig vor sich – wie übrigens die gesamte Steuerung über Tastatur. Dritte Ebene schließlich sind die Oberflächen der Planeten, die man so im Gang des Spiels besucht. Hierfür benutzt die Party ein ATV (All Terrain Vehicle), welches in einem Top-Down-View der Landschaft umherfährt. Besonders hier fällt einem die zu zähe Steuerung auf – entweder bewegt sich das ATV garnicht, oder es fährt gleich gegen einen Baum o.Ä. Rechts oben hat man wiederum eine gröbere Übersicht der Landschaft durch die man sich bewegt. Der untere Teil des Screens ist hier ähnlich dem des letzten Bildschirmaufbaus layoutet. Einziger Unterschied: Man hat eine ständige Anzeige für die bisher gefundenen Vorräte an Kokodite, Cryolote, Elionium (drei Mineralien, die man zwecks Geldgewinn abbauen kann) und den im ATV verbleibenden Platz. Wo wir schon beim Geld sind – sehr viele Arten des Geldverdienens gibt es bei SENTINEL WORLDS nicht. Man kann entweder die eben erwähnten Mineralien verkaufen (lohnt anfangs nicht), wissenschaftliche Zustellaufträge ausführen oder unterwegs gefundene Gegenstände verkaufen.

Einen Kopierschutz gibt es (außer den dem Programm beigelegten *Paragraphs*) nicht und selbstverständlich hat man darauf geachtet, das Programm harddiskfähig zu machen, wenn ich auch bei der Installation leichte Probleme hatte (ich nehme an, ich hatte einen schwachen Tag...). Kommen wir aber zum Ende.

SENTINEL WORLDS hat eine interessante Story und Features, die einen wirklich faszinieren können. Leider hat man es auf der technischen/bedienerischen Seite etwas an Mühe mangeln lassen. Gutes Beispiel hier: Die PC-Musik ist wirklich erstaunlich gut, will man aber die Charakter-Profile ansehen, kann man schon beinahe eine Krise bekommen. Trotzdem ist SENTINEL WORLDS nicht schlecht. Wer gewillt ist, sich an den leichten Mißkomfort der Bedienung zu gewöhnen, wird sein Geld sicher gut angelegt sehen.

Ulrich Mühl

Grafik	**9-10**
Sound (PC)	**9**
Handhabung	**6**
Technik/Strategie	**8-9**
Spielwert	**10**
Preis/Leistung	**9**

Countdown mal anders: 1, 2, 3 – Null!

Programm: Zork Zero, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 100 Mark, **Hersteller:** Infocom, USA, **Muster von:** 7 / 21.

Sicherlich ist es ungewöhnlich, daß **INFOCOM** nach dem Erscheinen von bereits drei *Zork*-Titeln nun gewissermaßen die „Nullnummer" hinterherschiebt; doch ist man von der amerikanischen Company ja einiges gewöhnt und wird sich auch über solche Einfälle nicht mehr weiter wundern. Und so ist das neue Werk, **ZORK ZERO**, beides zugleich: Start einer überaus erfolgreichen Reihe von Adventures und Nachfolger von *Zork I, II* und *III.* Auf jeden Fall aber kann man, dies zu Eurer Beruhigung, ZORK ZERO spielen, auch wenn man seine drei Vorgänger/Folgewerke nicht bereits besitzt.



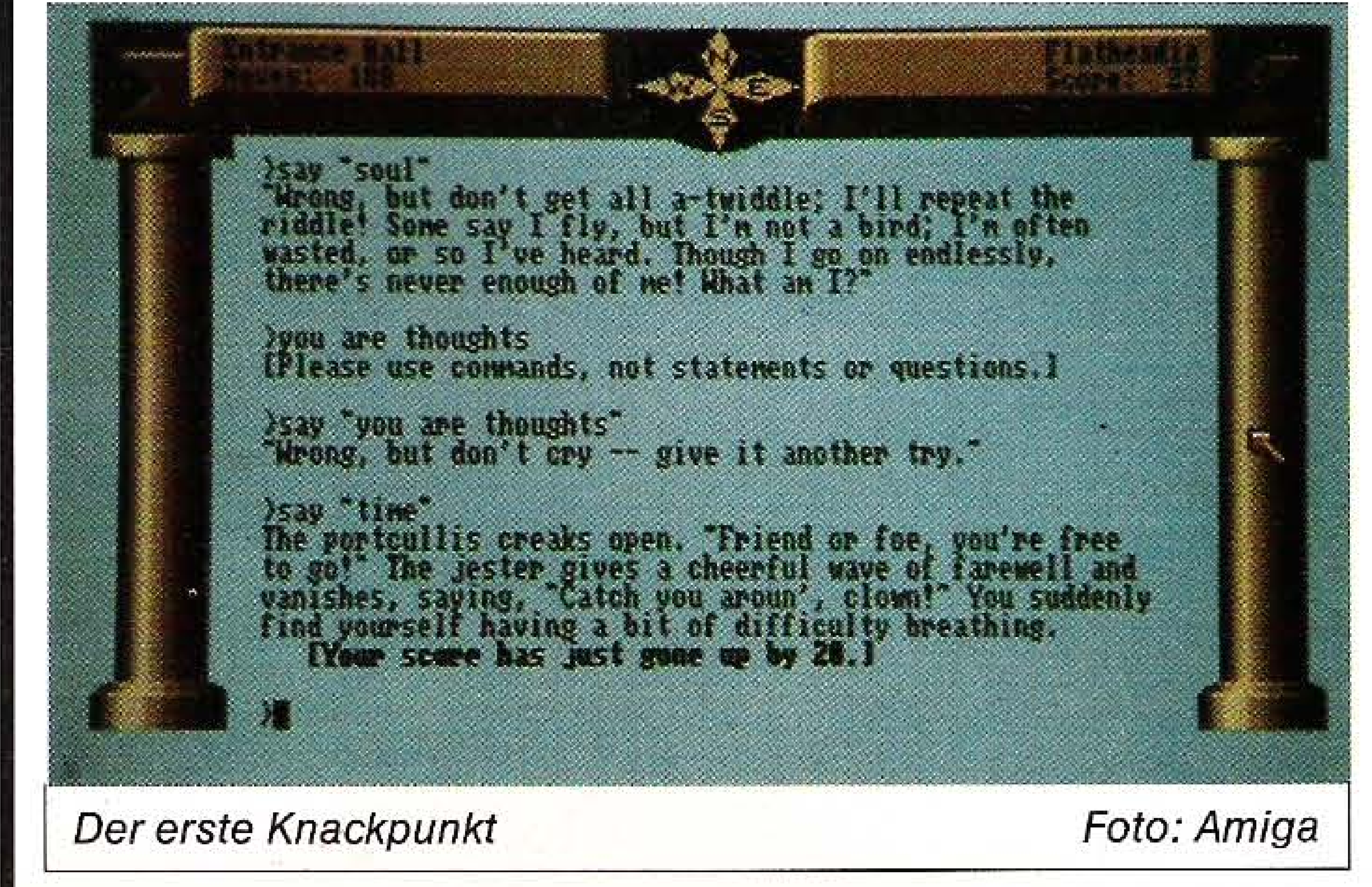
»ZORK ZERO – Qualitätsarbeit, wie man sie von INFOCOM kennt!«

In INFOCOM's Neuem hat der Zauberer Megaboz den Regenten Dimwit und dessen Familie, die Flatheads, mit einem Fluch belegt, der aber bald auch das gesamte Land, das Great Underground Empire, bedroht. Der Spieler hat nun also die heldenhafte Aufgabe, die Wirkung des Fluchs aufzuheben und Land Leute vor dem Untergang zu bewahren. Hierfür sind ihm die Hälfte aller Reichtümer des ganzen Staats versprochen und, was für INFOCOM-Fans interessanter sein dürfte, 1000 Punkte. Diese bekommt man für jedes gefundene Flathead-Item (jeweils zwölf Punkte) und für jedes Item, das man an seinen Bestimmungsort bringt (je fünf Punkte). Natürlich gibt es aber auch zwischendurch noch jede Menge Punkte zu verbuchen, für das erfolgreiche Öffnen von verschlossenen Türen beispielsweise, für das Knacken diverser Puzzles und dergleichen mehr.

Unerläßlich ist es einmal mehr, sich eine Karte zu zeichnen, denn allzuschnell hat man sich in den Gängen, Verließen, den Straßen des Adventures verlaufen. Man beginnt in dem Schloß des Lord Dimwik, das man sich als ein gigantisches, überdimensionales Gebäude mit riesigen Räumen und weiten Fluren vorstellen muß. Bald wird man den zurückgelassenen, noch vor sich hin brodelnden Kessel des Zauberers finden. Diesen habe ich in Verdacht, der Bestimmungsort der zu findenden Items zu sein.

Doch sollte man keine anderen Gegenstände hineinwerfen, da dies regelmäßig mit dem Abzug von fünf Punkten bestraft wird.

Kommt man zum Haupteingang, so steht man dem verschlossenen Portal, das sich aber nach dem Betätigen der Türglocke öffnet. Man wird empfangen von einem Hofnarren, der sich auch in der Tat rasch als ein witziger Bursche erweist. Mit Vorliebe spricht er in Reimen und macht sich einen Spaß daraus, dem Spieler Rätsel aufzugeben. Auf seine erste Aufgabe sollte man „time" eingeben, und man wird nun anstandslos in das Hauptgebäude eingelassen. Man wird dem Hofnarren aber noch häufiger begegnen und feststellen, daß er von durchaus hilfsbereiter Natur ist. So läßt er den Spieler wissen, daß er auf die größte und stärkste Ulme klettern, dann dreimal nach Norden und dreimal nach Westen springen solle. Klingt zwar etwas eigenartig, aber wer weiß, wofür man es noch gebrauchen kann! Unter „treen ribarly hent hocut morra richet" wird man sich zunächst nicht viel vorstellen können. Wenn man die Buchstaben aber umstellt, so erhält man „enter library then touch armor thrice". Na, das ist doch was! Auch diesen Tip verdanken wir übrigens unserem guten Hofnarren. Trifft man auf die Riesenwanze, die dem Spieler den Weg versperrt und stinkig ist, weil sie aus ihrem Schlaf geweckt worden ist, so hilft ein Schlaflied. Gebt „sing lullaby" ein, und schon ist Ruhe.



Der erste Knackpunkt *Foto: Amiga*

ZORK ZERO gehört zu der neuen Generation von INFOCOM-Adventures. Das bedeutet, daß des Spielers Augen sich hin und wieder durch das Betrachten von Grafiken entspannen können. Man sollte hier jedoch keinen allzuhohen Maßstab anlegen, denn dieses Feature ist eine Beigabe zu einem Programm, bei dem der Parser die entscheidende Rolle spielt. Wenn ich anmerke, daß der Parser dem von INFOCOM gewöhnten Standard entspricht, ja, diesen noch übertrifft, dann dürfte damit alles gesagt sein. So bleibt zum Abschluß nur die Frage „Hit oder doch Hit?". Eine Frage, die natürlich ebenso wichtig wie beinahe überflüssig ist. Denn wenn es INFOCOM gelingt, auch weiterhin das Niveau zu halten, das man sich bisher erarbeitet hat, dann wird sich die Company um die Zukunft keine Sorgen machen müssen. Zumindest eingefleischte Fans wissen es schon längst, daß diese Firma als Maßstab für gute Adventures anzusehen ist, was Atmosphäre, Spannung und Parser anbelangt.

Bernd Zimmermann

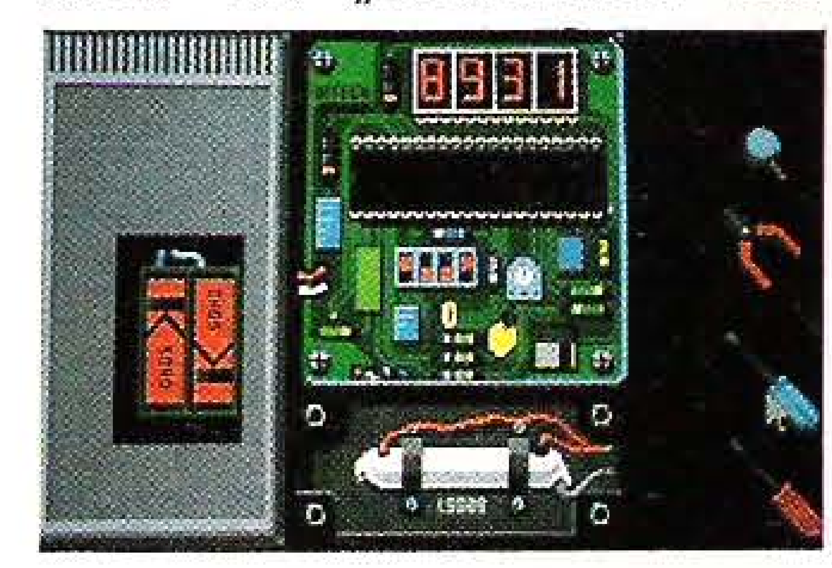
Grafik	**7**
Story	**9**
Atmosphäre	**10**
Vokabular	**11**
Preis/Leistung	**10**

Humphrey Bogart's neue Rolle in „Die Fassadenklicker von Venedig"

Vor kurzer Zeit hatte man bei der in Frankfurt ansässigen Vertriebsfirma BOMICO Besuch. Der französische Programmautor Bertrand Brocard gab sich die Ehre und brachte gleich ein neues Produkt mit, welches demnächst auf dem deutschen Markt zu haben sein wird. Diese Gelegenheit faßte man beim Schopfe, das Programm der Presse zu präsentieren. So stand uns denn der Autor nach der eigentlichen Präsentation der Software und ihrer Besonderheiten für einige Detailfragen zum Programm und auch zu seiner Person zur Verfügung. Bertrand, seines Zeichens Projektleiter bei Cobra Soft, erklärte mir zum Spiel, daß man generell versucht hat, es für die Spieler gut bedienbar und langfristig motivierend zu gestalten. Das ist natürlich Ansichtssache, und so ist es wohl wenig verwunderlich, daß ich seinen Enthusiasmus nicht hundertprozentig teilen kann. Welche Details in dem Neunmonatsprojekt stecken und welche Mühe man sich mit den verschiedenen Seiten des Programmes gegeben hat, wird der nun folgende Test beleuchten und bewerten:

Programm: Murders in Venice, **System:** Atari ST (getestet), Amiga und PC demnächst, **Preis:** In Frankreich ca. 250 Francs, was um die 80-90 Mark bedeuten wird, **Hersteller:** Cobra Soft, **Muster von:** Cobra Soft [23].

Venedig! Stadt der Paläste, der Dogen, Gondeln, Tauben, der schimmelnden Keller und der vor Luftverschmutzung verrottenden Kulturstätten (aber wo gibt's das nicht). In dieser außergewöhnlichen Umgebung spielt die Handlung des neuesten Teils der „Murder"-Serie des Autors Bertrand Brocard. Diesmal geht es darum, die Explosion einer Bombe zu verhindern, welche sämtliche Maßnahmen, Venedig mit einem ordentlichen Fundament zu versehen und so vor dem „Untergang" im wahrsten Sinne des Wortes zu bewahren, zunichte machen würde. Diese Bombe ist in Hinsicht auf eine wichtige internationale Konferenz irgendwelcher Staatsoberhäupter von Terroristen gelegt worden und bedroht nun die Sicherheit der Venezianer.
Vor dem Beginn des Spiels steht natürlich wie immer das Öffnen der Packung, was ich natürlich nicht zum Spaß erwähne. Hier findet man einen wirklichen Riesenhaufen Beilagen, die einem das Spiel versüßen sollen. Das geht von einer Ampulle mit einer klaren Flüssigkeit über eine kleine Schere, ein paar Klumpen eingetrocknetes Erdreich und einigen Zetteln, welche man allerdings erst durch Ausschneiden „aufbereiten" muß, bis zu einem Taschentuch. So und mit den Disketten sowie der Anleitung gerüstet setzt man sich an den Rechner und lädt das Programm ein.
Dem Spieler als Helden bleiben nun fünf Stunden Zeit, erwähnte Bombe zu finden, zu entschärfen und die Terroristen dingfest zu machen. So zieht man als „Privatdetektiv" los, die vielen Verwicklungen dieses Falles zu erkennen und zu entwirren. Unser Privatdetektiv, im Programm durch ein Portrait von Altstar Humphrey Bogart dargestellt, arbeitet allerdings recht eng mit der hiesigen Polizei zusammen. So kann er anstandslos deren Entschärfungsraum nutzen, alle Leute (sogar einen Kommissar in seinem Büro!) ohne Probleme durchsuchen und sich von selbigem via Hilfsprogramm Informationen über die eigenen Fortschritte beim Lösen des Spiels geben lassen. Werter Kommissar verfügt allerdings offensichtlich über hellseherische Fähigkeiten, befragt er einen doch über Dinge, von denen man selbst noch gar nichts weiß!
Der Screen, in dem das Spiel hauptsächlich abläuft, ist wie folgt aufgebaut: In der oberen Hälfte sieht man den Bereich der Stadt entlang des Canale Grande, in dem man sich derzeit aufhält. Darunter befindet sich eine spärlich mit Funktionen belegte Funktionsleiste, und wiederum hierunter kann man links einige Icons, in der Mitte etwas Luft und rechts das Konterfei unseres Helden sehen. Nun kommt aber der Bedienerkomfort! Man hat in das Programm eine richtiggehende Datenbank eingebaut! Hier kann man neben Namen, Daten und Bemerkungen zu Personen auch deren Fotos unterbringen, anderen Leuten zeigen und sie über den Betreffenden befragen. Zumindest für Erheiterung sorgt auch die Option, mit deren Hilfe man die Charaktere schminken kann. Man findet hier ein kleines Malprogramm im Spiel, mit dem man entweder „frei Hand" in die Gesichter hineinzeichnen, einen Schnurrbart oder Ähnliches „einkleben" oder ganz einfach ein Foto aus dem angelegten „Album" übernehmen kann (natürlich sieht man dann 1:1 so aus wie die betreffende Person). Wem z.B. Humphrey Bogart als Held nicht zusagt, der kann entweder als Heldin eine ähnlich eingestaubte Filmdiva wählen oder sich auf diese Art „schminken". Für



Bastler gibt es auch die Möglichkeit, eigens digitalisierte Bilder in das Programm zu implementieren.
Kommen wir aber zum Spiel selbst. Hier fing es dann an, mir leicht aufzustoßen. Man sieht also die Häuserfassaden Venedigs und kann sich auf verschiedene Weisen zwischen den verschiedenen Orten hin- und herbewegen. Am naheliegendsten ist es, die Häuserfassade an einem vorbeiscrollen zu lassen – absolut soft (großes Kompliment – gerade wo französische Adventures sonst oft technisch etwas schwach auf der Brust sind!)! Nun muß man Personen finden. Das tut man, indem man geduldig jedes Fensterchen und jedes Türchen per Mausklick abklappert und hofft, daß man zufällig mal richtig liegt. Schön hierbei: Die Leute bewegen sich von Zeit zu Zeit, aber glücklicherweise recht selten und immer auf dieselbe Art und Weise umher, d.h. sie tauchen irgendwann (immer zu vollen Stunden, das verriet mir Bertrand, weil man es für die Spieler nicht so entsetzlich schwer machen wollte. Aus diesem Grunde kann man auch alle Leute anstandslos durchsuchen – was für ein Argument!) mal auf oder verschwinden plötzlich oder werden von der Mafia umgebracht, oder plötzlich hat sich ein Terrorist „fotomäßig" (siehe oben) als eine x-beliebige Person verkleidet.
Naja, die jedenfalls beste Sequenz des gesamten Spiels ist das Testentschärfen einer Dummybombe im Entschärfungsraum der Polizei. Auf dem Screen sieht man die Bombe, deren digitaler Countdown unweigerlich auf den simulierten Exitus Venedigs zugeht. Rechterhand im Screen hat man als Werkzeuge zwei Schraubenzieher (Kreuz- und Normal-) sowie eine Zange. Na, dann machen Sie mal! Man schraubt also das Gehäuse der Bombe auf, kappt verschiedene Leitungen, stellt Schalterchen um, schraubt mal hier, mal da, und weiß, wenn man es einmal geschafft hat, genau, wie es geht. Aber keine Angst, die echte Bombe ist ein wenig anders zu knacken, wie mir der Autor mit einem süffisanten Lächeln versicherte.
MURDERS IN VENICE weckte bei mir sehr gemischte Gefühle. Mein persönlicher Hauptkritikpunkt am Programm ist das, wie ich finde, hirnlose Herumgeklicke auf der Häuserfassade – aber das muß wirklich jeder selbst wissen. Ansonsten hat das Spiel sicher etwas für Knobler zu bieten. Die Grafik ist recht durchschnittlich, Hauptattraktion ist hier sicherlich die ungefähr elf Bildschirme breite Darstellung des venezianischen Stadtpanoramas. Ich kann nur jedem das altbewährte Patentrezept ans Herz legen: Vor dem Kaufentscheid ansehen!

Ulrich Mühl



Die Idylle trügt, siehe oben. *Fotos (2): ST*

Grafik	7
Story	8
Vokabular	Icons
Atmosphäre	7
Preis/Leistung	8

SECRET SERVICE

HEFT 1 AKTUELLER SOFTWARE MARKT

AUSGABE JUN./JULI 1989 · NR. 7

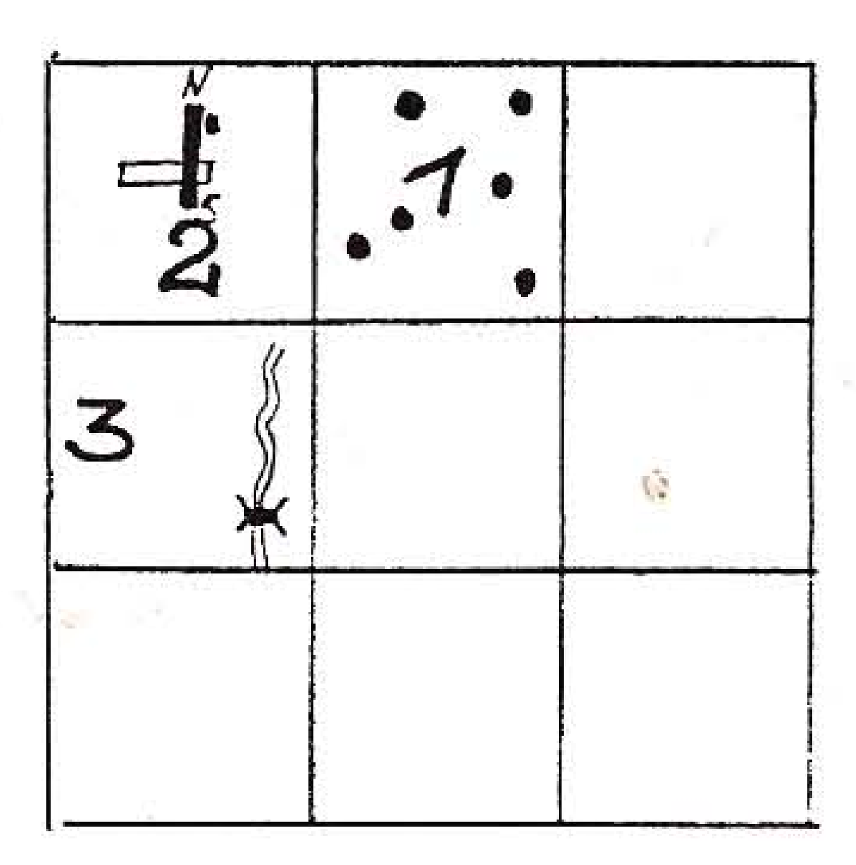


WERTE LESERSCHAFT!

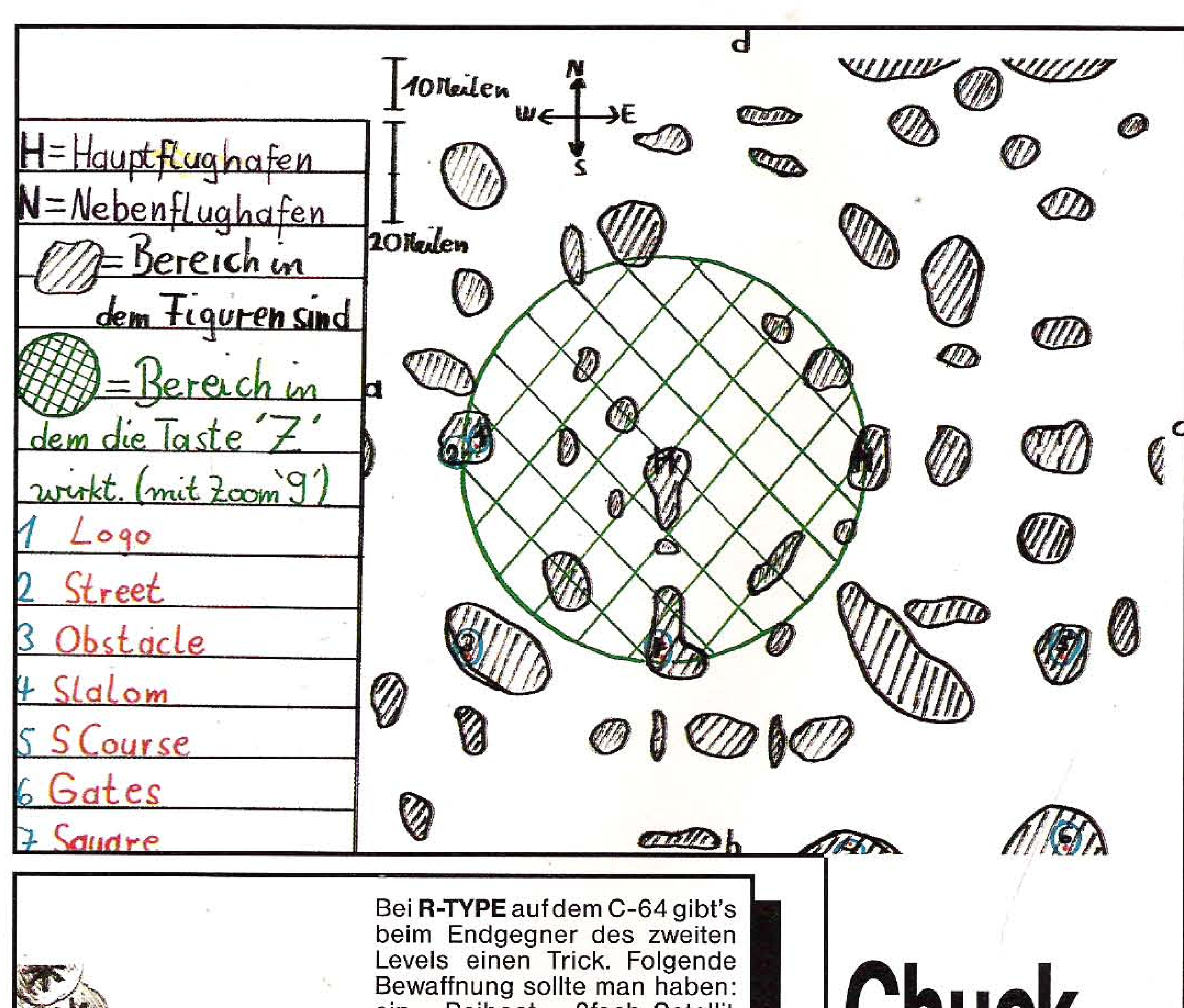
Bitte erschrecken Sie nicht gleich, wenn Sie das elegante Äußere unserer „Rubrik für Ratlose“ gesehen haben und jetzt auch noch gesiezt werden. Das ist alles kein Scherz – der Ernst des Lebens hat uns eingeholt! Aber keine Bange, Freunde – außer dem eigenen Umschlag ändert sich am Secret Service nichts. Auch diesmal habe ich mich wieder durch meterweise Leserpost gewühlt, habe gesucht, gefiltert, getippt und (hoffentlich) keine größeren Fehler produziert – falls doch, korrigieren wir's eben in einer der nächsten Ausgaben. So tragen wir auch heute die vierte Diskettenseite (das heißt deren Lösung) von Robox nach. Desweiteren gibt's Police Quest II gelöst und natürlich (?) endlich ein paar Tips zu Ooze. Falls jemand weiter ist, darf er sich berufen fühlen! Die Adresse ist dieselbe geblieben. ASM, Secret Service, Postfach 870, 3440 Eschwege. So, das war's für dieses Vorwort. Euer Uli!

Bei **FALCON F-16** (zumindest auf dem Amiga) gibt es drei Einsatzziele, die nicht beschrieben worden sind. Dies sind: Klapperschlangenjagd, Doppelgeier und Drachenschwanz. Damit man in den Genuß der 3000 Bonuspunkte kommt, welche man nach erfolgreicher Erfüllung aller zwölf Einsätze erhält, sind die drei Einsätze hier beschrieben:

1. Klapperschlangenjagd: Waypoint D 13. Einsatzziel: Zerstörung der Sam-Raketenstellungen im gekennzeichneten Quadranten. Einsatzbewaffnung: MK 84 Low Draw, AGM-65B Maverick-Rakete, M61-Maschinengewehr. Taktik wie Venus-Fliegenfalle
2. Doppelgeier: Waypoint: D 6. Einsatzziel: Zerstörung der feindlichen Nord-Süd-Landebahn des zentralen Flughafens mit einem Doppeltreffer. Hierbei muß eine Durandal-Flugpistenbombe im Kreuzungspunkt beider Flugbahnen und eine MK-84-Low-Draw Bombe am nördlichen Ende der Bahn in Höhe des Towers plaziert werden. Taktik wie Hornissennest.
3. Drachenschwanz: Waypoint



D 4. Einsatzziel: Zerstörung der Hängebrücke. Einsatzbewaffnung: AGM 65. Hier noch gerade eine kleine Skizze der Lage der Ziele und einen Dank an Willi Bier!



Chuck Yeager's Karte



Bei **R-TYPE** auf dem C-64 gibt's beim Endgegner des zweiten Levels einen Trick. Folgende Bewaffnung sollte man haben: ein Beiboot, 3fach-Satellit, Schrägschuß (Laser), Zielraketen und zwei Speeds. Nun stelle man den R9 wie in der Zeichnung hin und geht Kaffee trinken. Von Oliver!

LEVEL 4 ROBOX

Draussen:

Treppe ↑

Flug-unge-heuer

1. Raumstadtebene:

Zwischen-raum

Schalt-pult — one way — Trans-porter-raum ↑

langer Raum

Werks-halle

Tresor-raum

Korridor

Gang

Laser-versuchs-raum

Elektro-nik-labor

Neben-areal ↓

Legende:

↑ = hinauf zur nächsten Ebene

↓ = runter zur nächsten Ebene

☒ = Zielort von tieferer Ebene, kein Zurück

–|– = Weg, erst nach Lösen eines Rätsels passierbar

2. Raumstadtebene:

Container

Zwischen-lager ☒

Rundgang (Graben) — one way — Robox' Macht-zen-trale ↑

Rundgang (Gitter)

Rund-gang (Metall-platte)

3. Raumstadtebene:

Kuppel-halle ☒

N W O S

So. hier ist er nun, der Rest zu **ROBOX**. Erhalten haben wir ihn von D. Schuhmacher (bitte meld' Dich mal bei uns, bzw. mir -Uli) und jetzt geht's auch schon los: ROBOX – die vierte Diskette: Halt, zuerst ein Tip zum Umgang mit der Roboterpatrouille: Nie den Raum verlassen wenn das Radargerät gelb (!) blinkt, sonst läuft man den Robotern u.U. genau in die Arme, sondern warten, bis es rot (!) blinkt. So kann man den Raum in jede Richtung verlassen. Jetzt geht's aber wirklich los (ohne Berücksichtigung der Roboterpatrouille!): N, hinauf, NO, nimm alles und Radar einschalten, SW, NW, oeffne Kaestchen mit Entmagnetisierer, untersuche Kaestchen, nimm Brille, NW, untersuche Androiden, nimm alles, SO, trage Brille, oeffne Schleuse, zerstoere Kabel, B, oeffne Schleuse, N, werfe Maschinenschluessel, N, druecke Sensor, S, untersuche Tresor, N, druekke Sensor, S, untersuche Tresor, N, druecke Sensor, S, nimm alles, N, druecke Sensor, S, schliesse Tresor, S, SO, NO, NO, NW, mache Bombe, oeffne Tuer, NW, lege Bombe, betaetige Bombe, SO, schliesse Tuer, SO, SW, SW, NO, NO, NW, oeffne Tuer, NW, trage Anzug, S, untersuche Transporter, hinein, schliesse, Container, untersuche Container, nimm Phaser, warte (Befehl wiederholen bis Transporter stillsteht), oeffne Container mit Schraubenzieher, S, klettere auf Leiter, mache Duplikat, nimm Duplikat, befestige Duplikat an Kamera, runter, SO, nimm Zettel, SW, schiebe Metallplatte, druecke Knopf, oeffne Schalttafel mit Schraubenzieher, lese Zettel, ziehe Knopf, NW, O, zerstoere Computer mit Phaser, hinein, verbinde Blau und Gelb, verbinde Gruen und Rot, N, verbinde Schwarz und Weiss. So, das war's.

GRAND PRIX CIRCUIT: Bei der Strecke *Silverstone* gibt es eine herrliche Abkürzung. Man fahre mit Vollgas durch die Boxen, und – schwupp – die nun folgende Kurve ist das kleinste Problem.

★★★★★★★★★★★★★★

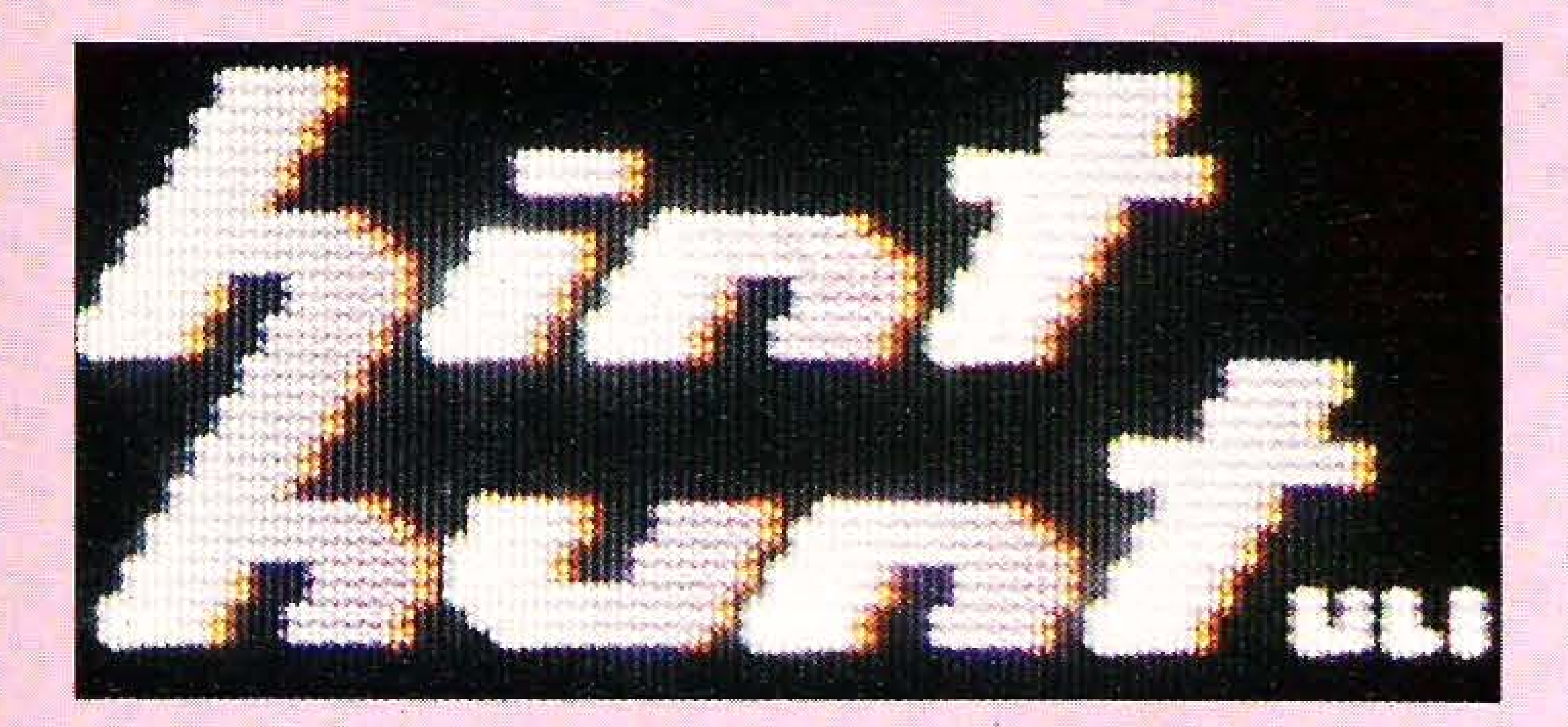
Hier noch ein Tip für irgendeine Version von **LED STORM**: Joystick zurück und Feuer drükken. Von Mr. Sport.

★★★★★★★★★★★★★★

Und ein bißchen was für den C-64: Wenn man bei **IK+** k.o. geht, muß man nur zweimal *Run/Stop* drücken und man steht wieder. Der Cheat für **HAWKEYE**: Unendliche Leben bekommt man, indem man im Titelscreen *VALSSPELER* eingibt. Von JJ!

★★★★★★★★★★★★★★

Und hier kommen noch ein paar Tips zu **OOZE**: Ludus' Freund wird man, indem man den Bindfaden aus der Schublade des Frisiertisches im Schlafzimmer nimmt, ihn dann an die Gummibärchen bindet und diese hinlegt. Nun braucht man nur noch an dem Faden zu ziehen. Die Luke im Durchgang öffnet man mit der Lanze, Holunder muß man mit Marie besuchen. In die Speisekammer gelangt man unversehrt, indem man den Bärenkopf aus dem Trophäenraum nimmt und dann die Tür in der Küche ganz öffnet. Man sollte dann das Öl und den Hocker nehmen. Mit dem Öl kann man Kunibert ölen. Hat man genügend (4) Freunde, kann man im Musikzimmer dreimal hintereinander „Spiele Spinett" eingeben um ins Reich der Toten und schließlich zu Cheez Burger zu gelangen. Mit dem Ring von Cheez kommt man unversehrt an dem Ghoul vorbei und erreicht den Friedhofseingang. Geht man vom Friedhofseingang einmal nach Westen und einmal nach Osten, rettet man die Frau vor den Untoten und bekommt als Dank den Stein der Gefahr (hier sind genügend Hitpoints Vorbedingung!), welcher einen vor dem vor dem Haus lauernden Nebel schützt. Die Laterne vor der Kapelle bekommt man, indem man dort den Hocker aus der Speisekammer hinstellt und dann so die Laterne nimmt. Geht man mit der Laterne zu Vino, wird man nicht umgebracht, sondern kommt in den Weinkeller. Öffnet man im Weinkeller den Hahn und trinkt Wein, so erscheint Vino. Lobt man seinen Wein auch noch, so wird auch er ein Freund. Die Tür zur Kapelle muß man vorsichtig öffnen – dann verschwinden die Geister nicht, sondern sitzen spielend am Tisch. Mit ihnen sollte man spielen. Die Tür im Nordwesten des Erdgeschosses öffnet man mit der Lanze. Und schließlich kann man den Elchkopf im Trophäensaal bewegen. Thanx to Florian König!



Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

FANTASY STAR: Jürgen Hüsken sucht folgende Gegenstände: Miracle Key, Flute, Hovercraft. Wo sinnse?

Wie kann man bei **Y's** (Sega) den *Dark Dekt* besiegen?

Bei **TIMES OF LORE** sucht Oliver eine grüne Teleportationsrolle. Wo ist die?

Walter Zwanzger kann bei **PROJECT STEALTH FIGHTER** seine Fotomissionen nicht erfolgreich abschließen, und das, obwohl er sich genau nach Anleitung hält. Woran kann's liegen?

Danjo Rummler sucht Hilfe zu **SOKO BAN**. Wie geht man ab Level sechs am besten vor? Wie schaut's mit einem Poke für **ROBOCOP**?

Die Lösung für **LAST NINJA II** funktioniert angeblich nicht auf dem Schneider. An dem Gitter im fünften Level soll's scheitern, sagen MSG. Wer weiß mehr darüber?

Tobias sucht zu **KID ICARUS** (NES) die *Sacred Words* zu den Himmelspalästen I, II, III und IV. Wie schafft man bei **SUPER MARIO BROS** in World 8-4 das Labyrinth?

Lutz Steuerwald ist bei **STARGLIDER II** auf der Suche nach dem *Flat Diamond* und Professor Taymar Halsen. Wo findet man sie?

Mario Winter hat bei **BACK TO THE FUTURE** keinen Plan. Wie muß man hier spielen?

Ein Fernsehfreund („Alf") sucht dringend ein paar Tips (oder besser eine Komplettlösung) zu **MONTY ON THE RUN**. Wo geht's lang?

Bei **ETERNAL DAGGER** sucht einer unserer Leser den *Skeleton Key*. Wo isser?

Ulrich Föcker hat eine Frage zu **TOP SECRET**: Wie öffnet man die Glastür in der Spielhalle?

Bernd Weiss fragt, aus welchen Bestandteilen das „Gedächtnisauffrischungsmittel" bei **DEJA VU** besteht (Hatten wir das nicht schon mal? ASM 10/88 strotzt nur so vor Tips zu dem Spiel.).

So, bei **BARD'S TALE I** auf dem Amiga gibt's auch noch ein Problem, und zwar bei der Eingabe des Satzes „LIE WITH PASSION AND BE FOREVER DAMNED". Nach den ersten beiden Worten ist die Zeile schon voll! (von Torsten Becher). Wie lautet die Antwort auf das „Two shapes yours..."-Rätsel (Das ist einfach: Die sieben Worte muß man einzeln eingeben – also nach jedem Wort *Return*. Die Antwort auf das Rätsel? Nun, man braucht drei magische Gegenstände von denen man bereits zwei haben sollte (Triangle...). Der Name des dritten Gegenstandes ist die Antwort auf das Rätsel.) ?

Hier kommt noch einmal **KING'S QUEST I**: Simone hat ein paar Fragen (hier eine kurze Unterbrechung: Eine Lösung hatten wir schon in ASM 3/88 – allerdings ohne englische Befehle. Ich überlege, ob die nächste Secret-Service-Special einen Teil mit Lösungen zu einigen gefragten Klassikern enthalten sollte oder ob man mich dann steinigt). Wo ist das *shield*? Was für eine Bedeutung hat die Ziege? Wie bewegt man den Adler dazu, mit einem zu fliegen? Welche Bedeutung haben *fiddle* und Kleeblatt? (Das *shield* erhält man von dem Zwergenkönig (seinerseits unfreiwillig) wenn man ihn besiegt (hierzu benötigt man die *fiddle*). „Auf" den „Condor" kommt man, indem man springt, wenn man direkt unter ihm steht (absaven, mehrmals probieren). Das müßte eigentlich schon erheblich helfen. Trotzdem noch zwei Tips: Man suche nach dem Flug nach einem Pilz. „In einem Loch„ braucht man den Käse aus dem Hexenhaus.)

Eine Frage zu **SPACE QUEST I** haben wir von Petra Steinbacher erhalten: Wie kommt man in das Raumschiff *Deltaur*?

STOP! HALT! KORREKTUR! Fälschlicherweise gaben wir in der Ausgabe 3/89 die Auskunft, daß man bei **BARD'S TALE II** die einzelnen Teile des *Destiny Wand* nicht equippen kann. Nun schreibt uns Thomas auf blauem Papier, daß es doch geht. Archmages können angeblich die einzelnen Teile des *Wand* nutzen, und zwar mit diesen Auswirkungen: Sgmt 1: Wall in die Party, Spruch WZWA unendlich oft; Sgmt 2: Armor Class -6 Einheiten, Sgmt 3: Spruch WIZW unendlich oft; Sgmt 4: Mage in die Party, Spruch WIMA unendlich oft; Sgmt 5: Spruch BASP unendlich oft; Sgmt 6: Spruch REST unendlich oft; Sgmt 7: ???? So, es herrsche wieder Frieden!

Oliver Thieleman sucht komplette Lösungen von **GUILD OF THIEVES, LEGEND OF THE SWORD** und *POLICE QUEST* (GUILD OF THIEVES war in ASM 2/88 (vergriffen – leider) und 8-9/88 (noch zu haben, denke ich). Zu POLICE QUEST hatten wir in Ausgabe 11/88 (auch noch zu haben). LEGEND OF THE SWORD...äääh).

Die Fragen, die uns Oliver Fuß zu **CORRUPTION** gestellt hat (zehn Stück) lösen sich in der CORRUPTION-Hilfestellung der ASM-Special Nr.4. Schau mal rein!

Ab dem achten Haus bei **TECHNOCOP** gibt's arge Probleme. Wer kann Markus hier weiterhelfen?

Wo wir schon mal dabei sind und ganz im Vertrauen: Der beste Ballerhans der Redaktion findet bei **NEMESIS 2** (MSX) keine Extrawaffen (Downlaser, etc.). Wer kann ihm helfen?

Ralf Pittroff hat einige Fragen zu **LEISURE SUIT LARRY I** (Die Antworten kann er hoffentlich in der Lösung (ASM 8-9/88) finden.).

Christian aus Schreibmaschinenheim sucht Tips zu **THE LEGEND OF BLACKSILVER.** Falls sich jemand berufen fühlt, eine Kopfnuß oder Ähnliches zu schreiben, so soll er sich bitte bei mir (Lulli, äh Uli natürlich melden. Geht das?

Dem Frank ist bei **MARS SAGA** was nicht klar. Wie kommt man nach Proscenium? Wozu dienen die Vulcan-Vents? Hier gilt dasselbe wie eben. Eine Kopfnuß ist willkommen, auch in Hinblick auf die nächste Secret-Service-Sonder-Spezialausgabe, welche noch in diesem Jahr erscheinen wird (doch doch, so früh schon ...)!!

Aus Berlin fragt Christian, wie man bei **IO** das Endraumschiff des ersten Levels besiegt (Das ist reine Übungssache. Man muß die richtigen Stellen treffen und den Schüssen ausweichen. Mehr steckt wirklich nicht dahinter, wenn's auch nicht leicht ist.)

Auch der **NEUROMANACER** wird zum Abschluß freigegeben: Wie kann man in die vom „Gentleman Loser" aus erreichbaren Cyberspace-Datenbanken eindringen? Wie gelangt man durch die Türe, die im „Microsofts" zu sehen ist? Was hat es mit den „Maas Biolabs" auf sich? Wie bekommt man die „Surge Cards" bei Asano Computing? Na, dann helft Euch mal!

Und der Carsten spielt **BUREAUCRAZY.** Hier sind die Fragen: Wie kommt man zu Bargeld? Was fängt man mit dem Negativ-Scheck an? Muß man das Farmhouse betreten, bevor es ausgeraubt wird? Wenn ja, wie? Was kann man im Restaurant machen (außer essen)? Was macht man in der Bank?

OOZE ist noch nicht vom Tisch! Was macht man mit dem Vampir im Keller? Was kann man mit Foltair anstellen?

So und hier haben wir noch 'ne Antwort auf viele Fragen. Wer nämlich Fragen zu Spielen hat, der möchte bitte nicht irgendwann bei uns anrufen, sondern ganz genau zwischen 17.00 und 20.00 Uhr, Mittwochs unter den Tel.-Nr. (0 56 51) 3 0013 oder 3 0012.
Das Beantwortungsteam (Uli + Torsten) freut sich (hehe!)



... und ein paar Antworten

Die **ULTIMA III**-Frage von Johnny (4/89) beantwortet Jörg Wichert oder Wickert oder so: Das *mark of force* liegt im Dungeon des Feuers im achten Level. Den Dungeon findet man ganz einfach, indem man von Lord British's Schloß diesen Weg geht: 19mal Süden, dreimal Osten, einmal Norden, einmal Osten und zweimal Norden. Vom selben Einsender kommt auch eine (vielen Dank natürlich auch an alle anderen Einsender) Antwort auf die **WASTELAND**-Frage nach den *Sonic-Keys*. Den *Sonic-Key* (hoppla, es existieren mindestens zwei!) findet man in Las Vegas, und zwar wenn man von den Mushroom Clouds aus zwei Schritte links der N-S-Straße nach Norden geht. Man wird mehrere Male angegriffen und geht solange weiter, bis einige Gegner (irgendwelche Cyber-Dinger) einen Sack liegenlassen. Darin befindet sich etwas Munition und auch ein Sonic-Key. Thanx an Jörg!

So, jetzt wird endgültig bei **APOLLO 18** abgehoben! An die Arbeit: Zuerst drücke man Feuer und stelle dann die Dinge so ein: F.C.S.: Reset, P.S.S.: On, ENG.: Ready, P.S.: On, HYD.: Engine, ELEC.: Main, ACCEL.: On. Dadurch steht der Status auf „GO" und man kann erneut Feuer drücken. Erneutes „Feuern" löst den Startprozeß aus. Die „Uhr" sollte man möglichst nahe bei „000" stoppen. Den großen Balken sollte man von nun an in der Mitte halten und die Uhr immer wieder mal stoppen. Das war's schon. Einen Dank an alle!

Hier kommt die Antwort auf die **DUNGEON MASTER**-Frage (4/89) von Richard: Der Schlüssel zu der zweiten Tür liegt in Level 9. Man findet ihn, indem man in Level 9 – anstatt die Treppe nach Level 10 zu benutzen – ohne sich zu drehen solange nach links geht, bis man an eine Wand stößt. Danach geht man solange nach vorne, bis man an eine Eisentür kommt. Diese öffnet man und geht dann in den Raum hinein. In diesem Raum findet man rechter Hand eine Einbuchtung. In dieser befindet sich der Schlüssel. Hi to Jan!

(P.S. Eine Lösung zu **KING'S QUEST II** hatten wir in Ausgabe 4/88)

Hier kommt er, der 25. Level von **EMERALD MINE**: Ganz oben in der rechten Ecke findet man zwei Dynamitstangen. Diese nimmt man und geht zu den Steinbrocken. Hier sind einige rote Kugeln. Neben der ersten Kugel plaziert man eine Dynamitstange, entfernt sich und wartet ab. Es sollte eine Kettenreaktion beginnen. Danach mit den Steinen die Nüsse treffen (?). Sollte nun klappen. Danke an Michael und Kataker!

Einen Tip, mit dem man bei **POLICE QUEST** noch zwei Punkte mehr holt, haben wir von Wemauchimmer für Eike: Man rufe den Kollegen an, dessen Tochter an einer Überdosis Rauschgift gestorben (Jack Cobb, 555-2622) ist und drücke ihm gegenüber sein Mitleid aus. Tach Lorenz!

Gleich hinterher der Tip für Renzo, ebenfalls **POLICE QUEST**: Zuerst bestellt man etwas zu trinken (z.B. Milch) und fragt Woody nach einem Spielchen (Gambling). Ins gemietete Zimmer gehen und das Telefon benutzen. Den Lieutenant benachrichtigen (555-6674) und ein Taxi rufen. Man findet die Telefonnummer für das Taxi, indem man eine „0" wählt. In das Taxi setzt man das Mädchen und Ende Gelände.

Hier und jetzt wird ge**MANHUNTER**t. Es beginnt am Ende der Starthilfe aus dem *Manhunter-Field-Guide*. Zuerst spielt man am Videospiel, und zwar nimmt man den kürzesten Weg (nur drei Felder berühren). Diese schießen oben drei der zwölf Häuschen (oder was auch immer) ab. Diese drei notiert man sich (Reihenfolge!). Nun geht man zum Prospect Park und dort auf das stille Örtchen für Frauen. Dort setzt man sich und spült dreimal. Man reist nun in das Kanalsystem, welches dem Spielfeld des Videospiels gleicht. Nun sucht man die eingezeichneten (?) Punkte auf und nimmt die zwölf Keycards mit. Nun geht man nach Coney Island und spielt dort das Puppenabschießspiel. Man schießt zuerst die dritte Puppe von links in der oberen Reihe ab, in der zweiten Reihe die zweite Puppe von links und in der untersten Reihe die letzte Puppe. Nun zeigt man dem Mann das Medaillon vom dem Steg in der Höhle (hoppla,...). Man nimmt nun die Datacard, liest das Gedicht und lehnt sich kurz zurück. Nun muß man den Orbs noch den Täternamen sagen. Der Einsender tippte hier *Reno Davis* ein (er wußte nichts anderes). Naja, hoffentlich kommt noch ein wenig Material angetrudelt.

Für **OOZE** haben wir hier noch die Befreiung der Seelen im Osten der Halle (Korridor): Nimm Staub aus Halle, O, O, nimm Kreide aus Mantel, lege Staub, schaue Staub, male Kreis um Staub (oder so), frage Seelen nach Ooze, befreie Seelen. So einfach ist das! Moin Thomas!

* * * * * * * * * * * * * *

Die Frage zu **BORROWED TIME** aus ASM 4/89 wird hier zu Grabe getragen. In der Küche geht's so ab: Man muß den Ofen zur Seite schieben; dabei verbrennt man sich die Hände. Diese verbindet man mit den Bandagen, welche man beim Arzt gemopst hat. Nun nimmt man den Schlüssel und das Rezept (Mülleimer), das übrige Gelumpe und geht wieder. Mit Rocco verfährt man so: Man nimmt den Kerzenleuchter und brät ihm eins über („hit Rocco"). Das war schon alles! Von Raymond C.

Zu **ZILLION** hatten wir in Ausgabe 2/89 eine Frage. Hier ist nun die Antwort, gegeben von Christian aus Göttingen: Den geheimen Raum (B1) kann man öffnen, indem man auf die rechte Wand im Abschnitt B2 schießt. Nach einer Weile (des Schießens) kommt dann ein Gang zum Vorschein. Diesen kann man getrost nehmen.

Ein paar Hilfen zu **PHANTASIE I** (Frage aus ASM 3/89) gibt's jetzt. Ring I bekommt man nämlich wie folgt: 1. Man gehe in eine beliebige Stadt, 2. Man drükke Taste *C* wie *Cast Spell* und wähle jemanden aus, der den Spruch 54 kann, 3. lasse man diesen Spruch los und gebe als Stadtnummer die *8* an, 4. In Phantasia angekommen, gehe man zur *Armoury* und kaufe sich dort den Ring I. Thanx to the Wolverine!

In der 4/89 hatten wir noch einmal ein paar Fragen zu **GUILD OF THIEVES**: Den Fisch fangen: Mit *Cue* (aus Billard-Room), Nadel und Faden sowie der Made (*maggot* (im Bedroom untem Bett im Faß)). Den Fisch vergiften: Mit *Poison* (Gift (aus der Küche)). Die Zahl „5555" kommt vom Würfeltisch. Wie das genau läuft, ist mir aber nicht gegenwärtig. Nächster Frager: Die Sache mit den Mineralien: *Hit vein with Pick, drop Pick, get chips*. Das *Silver Plectrum* ist an der *Lute* befestigt, die man beim Müller in der Mühle bekommen kann. Succulents an Füße: *Remove boots, put succulents on feet, cross coals, u.* Das sollte wohl genügen. Dank an Alfred Adamek!

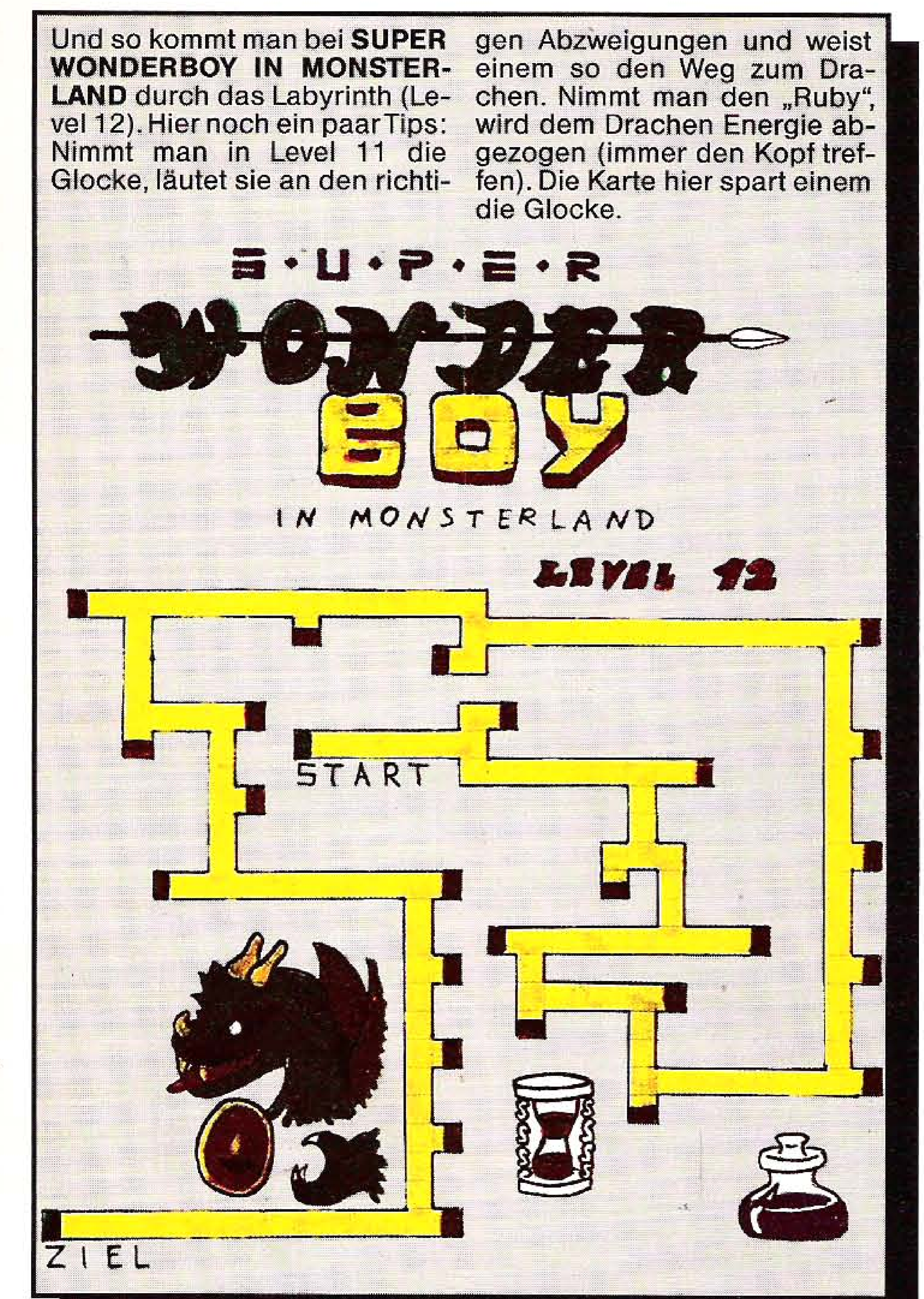
Und nochmal die 4/89. **ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD**, so kommt man weiter: Man muß in dieser Reihenfolge über die Symbole laufen: Sonne, Wellen, Mond, Sterne, Sonne, Mond, Wellen, Fisch, Stern, Fisch. Nun muß man nur noch die Goldkrone holen. Thanx to IE!

Antwort gibt es auf die Fragen zu **ZELDA I+II**:
ZELDA I: Ganon muß man zuerst mit dem magischen Schwert sichtbar machen und ihn dann mit den silbernen Pfeilen abschießen.
ZELDA II: Den Zauberspruch *Reflect* erhält man von der Frau, die das gekidnappte Kind sucht (in der Stadt Danuta). Das gekidnappte Kind findet man im Labyrinth des vierten Palastes (über den Steg gehen und immer rechts halten, bis man in eine Höhle fällt. Hier dann wieder nach rechts.
Den Schlag nach oben bekommt man in der Stadt Danuta. Dem ersten Haus im zweiten Abschnitt der Stadt aufs Dach springen und durch den Kamin ins Haus einsteigen.
Den Spiegel findet man in der Stadt Saria. In einem leeren Haus geht man zum Tisch und drückt dort den Knopf B.
Der Tochter hilft man mit dem Wasser des Lebens. Unter dem zweiten Palast den Stein vor der Höhle zerschlagen und hineingehen. Am Ende dieser Höhle findet man das Wasser des Lebens. Viel Spaß und vielen Dank an Jürgen Philipp und Oliver Hoffmann!

Weil's besser ist, haben wir auch hier schon ein bißchen Hint für die Fragen aus der 5/89. Los geht's: **RAMBO III's** Colonel Trautman befreit man, indem man den Schalter neben der Tür mit den Explosivpfeilen (im selben Gebäudetrakt) beschießt. Nun noch das **SHINOBI**-Problem: Bei der Automatenversion wird man mit diesem Problem auf diese Art und Weise fertig: Erst einmal ballert man, bis einem die Finger wehtun, danach gibt man den Buddhas (sie müssen aber alle zu sehen sein) die Smart-Bomb. Den Rest muß man wieder „per Hand" (ballern...) erledigen. Ist nicht sehr einfach; gehen auch meistens ein paar Leben bei drauf. Schön' Dank an Stefan Nestorwicz!

Das Passwort für **LEISURE SUIT LARRY** lautet *Kent sent me*. Man findet es durch genaueres Hinsehen bei den Klosprüchen („read wall"). Von Patrick Schmidt.

Und so kommt man bei **SUPER WONDERBOY IN MONSTERLAND** durch das Labyrinth (Level 12). Hier noch ein paar Tips: Nimmt man in Level 11 die Glocke, läutet sie an den richtigen Abzweigungen und weist einem so den Weg zum Drachen. Nimmt man den „Ruby“, wird dem Drachen Energie abgezogen (immer den Kopf treffen). Die Karte hier spart einem die Glocke.



Einen kleinen Tip zu **PINK PANTHER** gibt's hier: Zuerst geht man „shoppen“ und wählt dann den gewünschten Level an. Vor dem erstbesten Gegenstand bläst man nun den Katapult auf. Der Schlafwandler wird nun hochgeschleudert und läuft noch während des Fluges vor den Gegenstand, wodurch er geweckt wird. Nach der Rausschmiß-Szene wählt man sofort wieder denselben Level. Jetzt versinkt der Schlafwandler im Boden und läuft durch alle (!) Wände im Erdgeschoß, was bedeutet, daß man in Ruhe rauben gehen kann. Von Christian Ernst.

★★★★★★★★★★★★★

Bei **YUPPI'S REVENGE** funktionieren natürlich ähnliche Tricks wie bei fast allen anderen Wirtschaftssimulationen: Wenn auf dem Ölmarkt der Preis je Tonne bei ca. 90-140 Dollar liegt, geht man ins Hotel und nimmt 00 Tage Aufenthalt. Dann geht man wieder auf den Ölmarkt und staunt. Wenn das noch nicht genügt, kann man es ja nochmal probieren. Von ML und MCC!

So, hier ein paar Cheats für ST und/oder Amiga: **AFTER BURNER**: Ab in den Pausemodus, und *THUNDERBLADE* eingeben. Von nun an sind folgende Tasten belegt: G (Extraraketen), T (entleert Raketenvorrat), Klammer auf (nächster Level), Klammer zu (vorheriger Level), N (zusätzliche Leben). **EXOLON**: In der Highscoreliste „ad astra“ (Kleinbuchstaben!) eingeben und man hat unendliche Leben. **THRUST**: (ST) Das Desktop booten und auf der THRUST-Disk das Programm CHEAT.PRG starten. Wenn man jetzt während des Spiel *CHEAT* eingibt, sind die Kollisionen abgeschaltet. Man kann allerdings immer noch durch Fuelmangel und Atomexplosionen hops gehen. **ELIMINATOR** (ST) Jetzt wird's kompliziert! Im Titelbild *Help* und *HANDEL* eingeben, um in den 9. Level zu gelangen. Das Wasser zur Rechten umfahren und in den grünen Alien fliegen. Mit dem nächsten Leben den Alien abschießen und ins Wasser fallen lassen, kurz bevor man die Rampe erreicht. Mit dem dritten Leben den grünen Alien abschießen, über die Rampe fahren und in der rechten Gasse bleiben. Wenn alles geklappt hat müßte man jetzt unendlich viele Leben haben (wenn nicht, gebe ich auch kein Leitungswasser aus) (??). Von Marco!

★★★★★★★★★★★★★

Bei **ULTIMA V** gibt es einen Trick, wie man relativ leicht zu nützlichen Items gelangen kann. Man stelle sich in einem Gebäude unter eine Leiter, lege eine andere Disk (Dwelling, Town, Keep oder Castle) ein und klettere hoch...

★★★★★★★★★★★★★

Und ein bißchen **BOZUMA**: Den Zigarettenstummel bringt man am besten zum Tabakgeschäft (105). Dort erfährt man vier Namen. Das Leichenschauhaus (25) kann wichtige Informationen geben. Am Mittwochabend erfährt man in der Oper, daß der Juwelier Hoffmann (130) in verbotene Geschäfte verwickelt ist. Man kann den Juwelier schon früher besuchen. Die Angestellte fragt man nach einem Alibi und besucht sie später zuhause (54). Sie erzählt dann von Juliane Zoburg (76). Diese wiederum erzählt von den dunklen Geschäften des Juweliers (entsprechend befragen). Bei Paul Seibel (156) folgende Gegenstände aufheben: Glas und Postkarte! Tach Slider!

★★★★★★★★★★★★★

So, hier ein paar Hilfen zum AltAdventure **BLACK CAULDRON**. Schönen Dank an Michael und Rolf! So, zuerst begibt man sich ins Haus und nimmt den Kessel mit dem Schweinefutter vom Feuer. Mit diesem Futter wird Hen Wen im Schweinestall gefüttert. Das Schwein verläßt dann den Stall und geht ins Haus, wohin man ihm folgt. Im Haus achtet man auf Hen Wen's Visionen und holt alle Sachen aus dem Schränkchen. Vor dem Haus kann man dann die Wasserflasche auffüllen. Mit Hen Wen geht man nach Süden über die Brücke und dann nach Westen in das Elfenhaus im Gestrüpp. Dort liefert man Hen Wen ab und nimmt die Kekse aus dem Schrank. Auf dem Weg zum Wasserfall wird einem wahrscheinlich Gurgie begegnen, den man mit den Keksen zum Freund fürs Leben gewinnt. Unterwegs muß man noch die Flöte aus dem hohlen Baum nehmen. Am Wasserfall eröffnet sich nach Nennung des Elfen-Passwortes ein Weg in die Höhle des Elfenkönigs. In der Höhle gibt man dem König die Flöte, was ein Gegengeschenk von Flugstab und Zauberspiegel zur Folge hat. Man fliegt aus der Höhle und geht unter Mitnahme des Messers, mit welchem das NO TRESPASSING-SIGN festgemacht, ist in das Felsenlabyrinth. Hat man den nördlichen Ausgang erreicht, wirft man das Seil die Wand hoch. Nach Hochhangeln am Seil, Durchklettern einer Felswand und Überqueren eines steilen Höhenweges erreicht man das Schloß des gehörnten Königs. Nach Durchschwimmen des krokodilverseuchten Burggrabens, Hochklettern an der Mauer (wobei man den Wurfgeschossen ausweichen muß) und Durchschneiden der Weinranken mit dem Messer gelangt man durch ein Fenster ins Schloß. Man geht eine Etage tiefer in den Weinkeller und läßt sich durch das Loch ins Kellergewölbe fallen. Die dort befindliche Prinzessin läßt man in den Zauberspiegel sehen. Dann geht man mit ihr in den nordwestlich gelegenen Raum und von dort in die Grabkammer. In der Grabkammer nimmt man das Zauberschwert an sich und geht dann die Leiter ins nächste Stockwerk hoch. Mit dem Schwert kann man sich nun gegen den Häscher des Königs wehren. Mit dem Schlüssel an der Wand kann man nun das zweite Gefängnis öffnen und den Gefangenen befreien. Heraus aus dem Schloß kommt man dann durch Zerstören der Kette, die die Zugbrücke hält. Man geht nun zurück an den Sumpf und kommt, indem man von Stein zu Stein springt, in das Hexenhaus. Im Hexenhaus öffnet man nun die Truhe, worauf die drei Hexen erscheinen. Nun kann man das Zauberschwert gegen den schwarzen Kessel tauschen. Wenn man nun in den schwarzen Kessel springt, ist das Spiel zu Ende, man kann aber auch weitermachen, indem man sich den Kessel von dem Drachen stehlen läßt. Daraufhin geht man wieder ins Schloß zurück, wo der gehörnte König den Kessel benutzt. Nun erscheint Gurgie und springt freiwillig in den Kessel, dessen Zauberkraft damit gebrochen ist. Zuguterletzt sollte man nicht auf die Tauschangebote der Hexen eingehen, sondern warten, bis sie Gurgie wieder ins Leben zurückrufen. Mit ihm und der Prinzessin ist das dann das Happy-End.

★★★★★★★★★★★★★

Um bei **AUSTRALO PITICUS MECHANICUS** in den Cheatmode zu kommen, muß man einfach die *Caps/Lock*-Taste einrasten. Drückt man nun auf *Help*, wird man voll ausgerüstet.

★★★★★★★★★★★★★



Hier folgt nun nochmal eine komplette Lösung zum Game **BATMAN**, das es seit kurzer Zeit gibt.

Teil 1: **Joker:**
Zuerst sucht man im Stadtpark folgende Dinge zusammen: Batman's Waffe, Glühbirne, Stemmeisen. Mit der Glühbirne geht man in das dunkle Bild und benutzt sie dort. Dann bricht man den in diesem Bild befindlichen Schuppen auf, nimmt die Taschenlampe und steigt in die Kanalisation hinab. Die Taschenlampe sollte man nun einschalten. Nun sucht man in der Kanalisation und der dazugehörigen Geisterbahn folgende Gegenstände: Rattenschädel, Gebiß (sofort benutzen), Handschellen, Geld, Hilferuf von Robin (?) (sofort benutzen) und eine Zange. Den Rattenschädel benutzt man in dem „It's getting smelly"-Bild. Danach entschärft man die Dynamitladungen, indem man sich vor sie stellt und die Zange benutzt. Pro entschärfte Ladung ergibt das 1%. Nun geht man nach draußen, wo man eine Kirmes vorfindet. Hier findet man eine Kamera (sofort benutzen), einen Revolver und, wenn man am Geldspielautomaten spielt, eine Packung 38er-Munition, welche man sofort mit dem Revolver in Verbindung bringt. Nun eilt man zum Schießstand, wo man den Revolver benutzt und, wenn man alle Enten abgeschossen hat, eine Sonnenbrille erhält. Zur Not kann man sich auch neue Munition erspielen. Nun kann man endlich ins Spiegelkabinett gehen, wo man ohne Sonnenbrille nichts sieht. Dort sucht man zuerst ein Messer und eine Mundharmonika (sofort...) und sucht dann den Joker, den man so oft „behandelt" (paff...), bis er sitzenbleibt. Nun legt man ihm die Handschellen an. Daraufhin läßt er eine Spielkarte fallen, welche man bei einer großen Spielkarte (suchen...) benutzt. Nun geht man durch jene hindurch und sucht einen Ausgang, der zu einem Gerüst führt, auf welches man steigt. Oben findet man Robin, den man losschneidet. Nun kann man sich zurücklehnen und eine Flasche Wasauchimmer köpfen.

Teil 2: **Penguin:**
Zuerst sucht man in der Bathöhle den Schraubenschlüssel, die Disk, den Dietrich, die Polizeimarke und die Handgranate zusammen. Mit dem Schraubenschlüssel repariert man den Computer im „Bruce'll fix it"-Bild. Im „Insert the Disk"-Bild tut man dies auch. Danach geht man nach draußen und zeigt dem Polizisten die Polizeimarke, worauf dieser einem den Weg freimacht. Man geht weiter und nimmt das Seil. Dann sucht man noch den Turnschuh, welcher einem sofort Speed gibt. Dann klettert man aufs Dach und öffnet die dort befindliche Tür. Alsdann geht man ins Bild „Getting you down?" und benutzt das Seil. Unten sucht man mit Hilfe der zuvor auf dem anderen Dach gefundenen Taschenlampe einen Dartpfeil, einen Schlüssel (Key) und geht zum Aufzug, wo man selbigen benutzt. Nun geht man ins Bild „No Pin? Oops!" und benutzt die Granate, worauf plötzlich eine Wand fehlt. Man geht also in das Zimmer hinter der „Wand" und wirft den Dartpfeil auf die Scheibe. Es erscheint ein Paß, mit dem man eine der übrigen verschlossenen Türen auf „paß"en kann. Im Haus sucht man dann ein Videoband und einen Schlüssel. Das Band wirft man in einen bestimmten Rekorder, mit dem Schlüssel öffnet man eine verschlossenen Tür, hinter welcher sich eine Diskette mit der Aufschrift „VIRUS" befindet. Nun geht man nach rechts und spielt auf der hier gefundenen Trompete, um letztendlich noch die Disk in den Computer zu stecken (?). Nun wieder zurücklehnen...Moin an Fabian und Tom-Oliver!

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **IK+** (wahrscheinlich 16-Bit) muß man lediglich im 2-Player-Mode beide Joysticks eine Weile ohne gedrückten Feuerknopf nach oben ziehen.

Gleich hinterher kommt die Lösung von **WILLOW** (Amiga). Ist von Fonz für alle:

1. Dungeons of Nockmaar Castle:
Hier läuft man nach: links, hoch, rechts, hoch, hoch, rechts, hoch, hoch, hoch, links, links, hoch, rechts, und schon ist man aus den Dungeons raus.
2. Nockmaar Woods:
Links um die Insel den Weg nach oben laufen, rechts abbiegen und erst am Ende des Weges nach unten abbiegen und den Fluß entlanglaufen. Jetzt die Brücke überqueren und hoch zum Wegweiser gehen.
3. The Daikini Crossroads:
Joy nach rechts und Feuerknopf drücken.
4. Spellcasting:
Erstes, zweites und dreizehntes (letztes) Symbol der Reihe nach anklicken.
5. Escape through the Ice Caves:
Hier biegen wir wie folgt ab: Zweite links, Erste rechts, Erste rechts, Letzte links, Letzte links und Zweite rechts.
6. Spellcasting:
Fünftes, neuntes und siebtes Symbol in dieser Reihenfolge anklicken.
7. To Battle:
Lanzen, Pfeilen, Äxten und Krügen ausweichen und den Schwertkämpfer erledigen.
8. Spellcasting:
Viertes, sechstes und zwölftes Symbol der Reihe nach anklikken.
9. Evil vs. Good:
Erstes, zweites, dreizehntes, viertes, sechstes, zwölftes, fünftes, neuntes und siebtes Symbol in dieser Reihenfolge anklicken. Das war alles!

★★★★★★★★★★★★★★

Hier der übliche Tip, diesmal zum **BUNDESLIGA MANAGER** auf dem Amiga: Um zu Geld zu kommen, muß man nur den Menüounkt „Neuer Mitspieler" anwählen. Dann „Abbruch" anklicken. Von nun an spielt ein „Geisterspieler" mit, der weder Spieler hat, noch irgendwelche Tore schießt. Ist dieser Spieler am Zug, wählt man „Kredite untereinander" an und läßt diesen Spieler eine Mark von sich leihen. Den Zinssatz kann man beliebig festlegen und erhält jede Woche den angegebenen Betrag. Tach Olli!

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **FROST BYTE** (Amiga) kann man sich (bei der Aufforderung, *Feuer* zu drücken) die einzelnen Levels mit *Return* ansehen. Von Alex.

★★★★★★★★★★★★★★

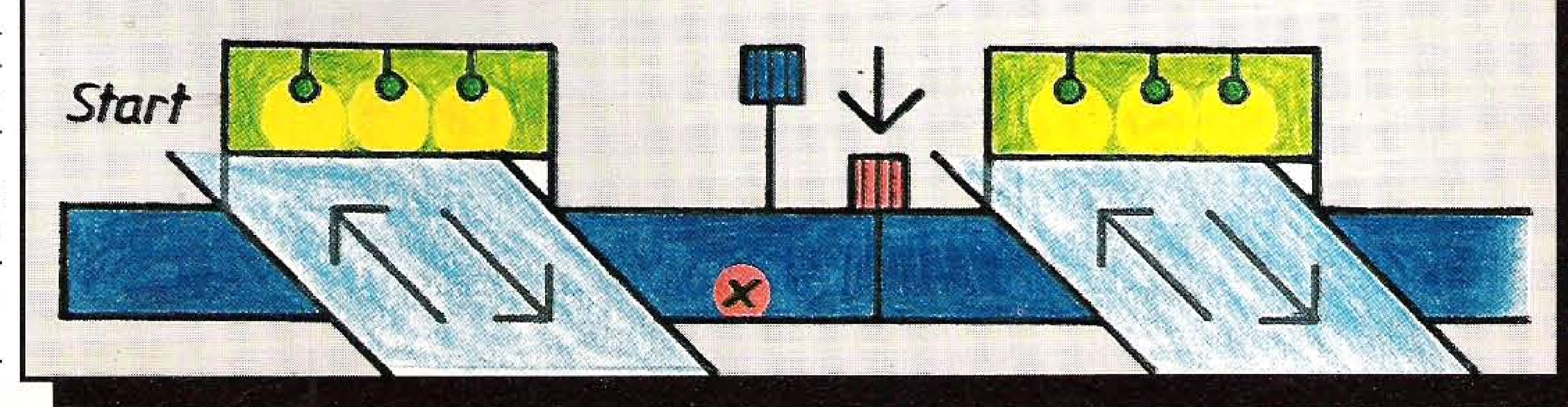
Wer die Möglichkeit hat, auf seinem C-64 laufende Programme zu unterbrechen (mittels Modul), der kann mit diesen Pokes hoffentlich etwas anfangen: **TIGER ROAD**: POKE 5749, 165 (UL), POKE 5726, 165 (UZ), **PACMANIA**: POKE 28520, 165 (UL), **FOXX FIGHTS BACK**: POKE 2704, 165: POKE 49601, 181 (UL). Hi to Pumpkin!

★★★★★★★★★★★★★★

Bei der Amiga-Version von **MENACE** gibt es anscheinend doch einen Cheat. Mitten im Spiel soll man *XR3iTURBONUTERBASTARD" eingeben.*

Shadow Warriors (Spielhalle)

SHADOW WARRIORS ist nicht gerade eines der leichteren Arcadegames: massenhaft knallharte Gegner gehen ganz schön an den Ninjavorrat. Um diesen aufzubessern hier der Tip wie man im zweiten Level ein Freileben ergattern kann: sofort wenn man das Level betritt über die erste Hälfte der ersten Straße laufen - im ersten Moment erscheinen dort noch keine Autos. Hat man dann das Zwischenstück erreicht, so sollte man sich an Punkt x begeben und von dort aus einen Gegner gegen die Kuppel der unteren Laterne werfen - es erscheint ein Freileben. Noch ein Tip zu den beiden Schlußgegnern in diesem Level: mit Sprüngen genau auf ihren Standpunkt stellen - nur wenn man sie berührt können Treffer angebracht werden (Ä, sō desu ka) . . .





Die Lösung zu **POLICE QUEST II** haben wir von Bengt Schaardt erhalten. So geht's:

Im Büro: Zuerst müßt Ihr Euren Autoschlüssel abziehen und die ID-Karte aus dem Handschuhfach nehmen: „TAKE KEY", „OPEN BOX", „TAKE ID CARD". Nun verlaßt Ihr Euer Auto, indem Ihr „F4" drückt. Nun könnt Ihr das „Police Office" betreten (die Haupttüre muß aufgeschlossen werden: „UNLOCK DOOR"). Jetzt geht Ihr in die Umkleidekabine, öffnet Eure Schranktüre, nehmt den Revolver, die Handschellen und die Ersatzmunition (die Nummer des Vorhängeschlosses steht auf der Rückseite der ID) „LOOK BACK OF ID CARD", „OPEN LOCKER", „TAKE GUN", „TAKE AMMO", „TAKE CUFF", „CLOSE LOCKER". Nun könnt Ihr zum Schießstand gehen und Euch einschießen. Zuerst müßt Ihr aber einen Ohrenschutz verlangen „TAKE PROTECTOR". Jetzt könnt Ihr in eine freie Kammer gehen, den Schutz anziehen, den Revolver laden, ziehen und schießen „PUT ON PROTECTOR", „F6", „F8", „F10". Nun schaut Ihr die Zielscheibe an und stellt je nachdem Euren Revolver ein: „VIEW", „ADJUST GUN". Dann ersetzt Ihr die zerschossene Zeilscheibe und befördert sie wieder zurück „REPLACE TARGET", „BACK". Das macht Ihr so lange, bis Ihr einige Punkte kriegt, dann verlaßt Ihr die Kabine wieder „TAKE OFF PROTECTOR", „LEAVE". Nun könnt Ihr Euren Ohrenschutz wieder zurückgeben und Ersatzmunition verlangen „GIVE HIM PROTECTOR", „ASK FOR AMMO". Anschließend müßt Ihr in Euer Büro gehen, wo Ihr Euren Auftrag bekommt. Ihr sammelt alle Eure Sachen zusammen: Brief und Abzeichen aus Schublade, Foto von Bains aus Aktenschrank, Euer Tatortköfferchen aus den Schränken in der Elngangshalle und die Autoschlüssel vom Schlüsselbrett in Eurem Büro. Dann nehmt Ihr noch ein Schreiben aus Eurem „Basket" und verlaßt das Büro „UNLOCK DRAWER", „OPEN DRAWER", „TAKE WALLET", „TAKE LETTER", „OPEN CABINET", „TAKE BAINS", „TAKE SHOT", „CLOSE FILE", „CLOSE CABINET", „OPEN BIN", „TAKE KIT", „CLOSE BIN", „TAKE KEY", „LOOK IN BASKET".

Im Gefängnis:
Ihr stellt Euer Köfferchen in den Kofferraum und nehmt im Wagen Platz „OPEN TRUNK", „PUT KIT IN TRUNK", „CLOSE TRUNK". Dann fahrt Ihr ins Gefängnis „DRIVE TO JAIL". Dort angekommen, steigt Ihr aus, stellt Euren Revolver in das Kästchen und drückt auf die Klingel „OPEN LOCKER", „PUT GUN IN LOCKER", „CLOSE LOCKER", „PRESS BUTTON". Jetzt will der Wächter Eure ID-Karte sehen „SHOW HIM WALLET". Wenn Ihr im Gefängnis seid, stellt Ihr dem Wächter einige Fragen und verlangt die Akte über Bains „ASK MAN", „ASK FOR FILE", „BAINS". Ihr nehmt auch dieses Foto von Bains und verlaßt diesen Raum wieder „TAKE PHOTO". Draußen nehmt Ihr Euren Revolver wieder aus dem Kästchen und steigt ins Auto „OPEN LOCKER", „TAKE GUN", „CLOSE LOCKER", „F4".

Vor Einkaufszentrum:
Jetzt fahrt Ihr wieder ins Office zurück „DRIVE TO OFFICE". Unterwegs bekommt Ihr eine Meldung, daß Ihr zum Einkaufszentrum kommen sollt „DRIVE TO OAK TREE MALL". DOrt geht Ihr nach dem Gespräch mit dem Officer zu dem blauen Wagen rechts unten. Ihr öffnet die Beifahrertüre und schaut in das Handschuhfach „OPEN DOOR", „OPEN BOX", „LOOK IN BOX". Ihr nehmt die Munition und das leere Holster heraus und schließt den Wagen „TAKE BULLETS", „TAKE HOLSTER", „CLOSE DOOR". Ihr geht zu der Frau, die der Officer angeschleppt hat, und stellt Ihr einige Fragen „ASK HER ABOUT CAR". Nun setzt Ihr Euch wieder in Euren Wagen und macht einen Report über Funk „F4", „CALL DISPATCH". Dann fahrt Ihr wieder ins Office zurück „DRIVE TO OFFICE".

Am Fluß:
Unterwegs bekommt Ihr wieder einen Auftrag und müßt in den Park fahren „DRIVE TO COTTON COVE". Keith schlägt Euch eine Wette vor, in die Ihr einsteigt. Nachdem Ihr ausgestiegen seid, nehmt Ihr den Koffer aus dem Kofferraum und stellt dem Mädchen einige Fragen „OPEN TRUNK", „TAKE KIT", „CLOSE TRUNK", „ASK GIRL". Nun wird der Revolver geladen, in Anschlag genommen und nach links gegangen „F6", „F8". Im nächsten Bild geht man weiter nach link, bis die Musik ertönt. Es ist wichtig, daß Ihr in diesem Moment nach links schaut. Ihr könnt sofort anfangen zu ballern „F10". Nachdem Ihr Bains in die Flucht geschlagen habt, geht Ihr wieder nach links. Dort verschwindet Bains gerade mit dem Fluchtwagen. Jetzt geht Ihr wieder zum Wagen zurück und benachrichtigt die Zentrale „F4", „CALL DISPATCH". Nun geht Ihr wieder dorthin zurück, wo Bains in den Wagen gestiegen ist. Dort findet Ihr am Ufer eine Blutspur. Ihr fotografiert das Ganze einmal, macht dann einen Gipsabdruck und nehmt eine Probe des Blutes „USE CAMERA", „USE PLASTER", „USE VIAL". Dann wartet Ihr auf den Taucher. Wenn dieser den Flußgrund absucht, geht Ihr wieder zum Wagen und macht einen Rapport „F4", „CALL DISPATCH". Nun steigt Ihr erneut aus und geht zum Wagen des Tauchers „F4". Nachdem der Taucher die Leiche gefunden und sie Euch gezeigt hat, könnt Ihr zum Flughafen fahren „F4", „DRIVE TO AIRPORT".

Am Flughafen:
Am Flughafen angekommen steigt Ihr aus „F4" und geht zu Bains Wagen (schwarzer Kombi), schaut das Nummernschild an, um Euch zu vergewissern, und meldet alles der Zentrale „LOOK PLATE", „F4", „CALL DISPATCH". Nun geht Ihr ins Flughafengebäude. Unterwegs müßt Ihr noch die Ampel mit dem Fußgängerknopf umschalten „PRESS BUTTON" und dem Mädchen, welches Euch anspricht, eine Pflanze abkaufen „BUY PLANT". Im Flughafengebäude geht Ihr nach links ins nächste Bild. Dort zeigt Ihr beiden (!) Vertretern der Mietwagenfirma Euer Abzeichen und das Photo von Bains „SHOW HIM SHIELD", „SHOW HIM PHOTO". Sie geben Euch die Auskunft, daß dieser Mann ein Auto gemietet habe. Ihr verlaßt den Flughafen, wobei Ihr nicht vergessen dürft, den Knopf an der Ampel zu drücken „PRESS BUTTON". Dann steigt Ihr ins Auto und fahrt ins Hauptquartier „F4", „DRIVE TO OFFICE".

Im Büro:
Ihr verlaßt den Wagen und betretet das Büro wie gewohnt „F4", „UNLOCK DOOR". Ihr geht zur Annahmestelle und gebt dem Officer den Fußabdruck und den Bluttest „GIVE HIM PLASTER", „GIVE HIM EVIDENCE VIAL". Dann geht Ihr zu Eurem Schreibtisch und schaut in den Basket „LOOK IN BASKET", „TAKE NOTE", „READ NOTE". Jetzt setzt Ihr Euch und benutzt das Telefon „SIT", „DIAL PHONE". Ihr wählt die „0", worauf sich die Auskunft meldet. Diese fragt, in welcher Stadt der Gesuchte wohnt. Also gebt Ihr Lytton ein „LYTTON". Nun fragt sie nach dem Namen, worauf Ihr „MARIE WILKANS" antwortet. Sie (die Auskunft) gibt Euch die Nummer und hängt ein. Jetzt wählt Ihr die Nummer von Marie „555-4169". Wenn Marie abnimmt meldet Ihr Euch mit „HI MARIE". Dann fragt sie Euch, ob Ihr mit ihr Essen gehen wollt. Ihr antwortet mit „OK" und hängt mit „ESC" ein. Dann steht Ihr mit „STAND" auf und verlaßt das Büro. Anschließend geht Ihr zu Eurem privaten Wagen (!) (weißer Kleinwagen). Diesen schließt Ihr auf und fahrt ins Restaurant „UNLOCK CAR", „F4", „DRIVE TO ARNIE".

Im Restaurant:
Nun geht es ab ins Restaurant, wo Ihr Euch an den Tisch mit dem schwarzhaarigen Mädchen setzt „SIT". Sie stellt Euch eine Frage, auf die Ihr mit „OK" antwortet. Danach kommt der Kellner und Fragt, was Ihr wollt. Ihr bestellt ein Rippchen „RIB". Nun könnt Ihr Eurer Freundin einen Kuß geben und Ihr die Pflanze schenken „KISS GIRL", „GIVE HER PLANT". Jetzt küßt Ihr sie noch einige Male, worauf alles andere von alleine geht „KISS GIRL", „KISS GIRL",...

Zweiter Tag:
Auch am zweiten Tag müßt Ihr zuerst Euren Schlüssel abziehen „TAKE KEY". Dann schließt Ihr die Türe auf und geht ins Büro „UNLOCK DOOR". Im Büro bekommt Ihr vom Chef den Auftrag, zur 160. Straße West Rose zu fahren. Also nehmt Ihr den Autoschlüssel vom Schlüsselbrett „TAKE KEY" und verlaßt das Büro wieder. Ihr setzt Euch in den blauen Wagen auf dem Parkplatz „SIT". Jetzt fahrt Ihr zu dem vom Chef genannten Punkt „DRIVE TO 160 WEST ROSE".

West Rose:
Wenn Ihr dort angekommen seid, nehmt Ihr den Koffer aus dem Kofferraum und nehmt eine Blutprobe „OPEN TRUNK", „TAKE KIT", „CLOSE TRUNK", „USE VIAL". Jetzt schaut Ihr in den Kofferraum des anderen Wagens und durchsucht den Mann „LOOK IN TRUNK", „SEARCH MAN". Ihr findet die Ecke eines Briefes. Diese nehmt Ihr an Euch „TAKE CORNER OF ENVELOPE". Nun könnt Ihr Euch in Euren Wagen setzen und zu der auf der Briefecke stehenden Adresse fahren „SIT", „DRIVE TO 753 THIRD ST.".



Snugglar Inn:
Beim Motel zeigt Ihr dem Pförtner zuerst Euren Ausweis, dann das Photo von Bains „SHOW HIM SHIELD", „SHOW HIM PHOTO". Dann geht Ihr zum Auto zurück und fordert über Funk Verstärkung und einen Durchsuchungsbefehl an „F4", „CALL DISPATCH", „CALL BACKUP", „F4". Anschließend steigt Ihr aus und nehmt den Koffer aus den Kofferraum „OPEN TRUNK", „TAKE KIT", „CLOSE TRUNK". Nun kommt ein Officer, der Euch den Durchsuchungsbefehl gibt mitsamt Verstärkung „TAKE SEARCH WARRANT". Ihr geht mit dem Durchsuchungsbefehl zum Pförtner und laßt Euch den Schlüssel geben „SHOW HIM SEARCH WARRANT", „TAKE KEY". Jetzt zieht Ihr die Pistole, geht zur Türe rechts und öffnet diese „F6", „F8", „UNLOCK DOOR" (Ihr müßt in dem Moment, in dem Ihr die Türe öffnet, am rechten Rand der Türe stehen). Ihr wartet, bis das Tränengas sich verzogen hat und geht in das Zimmer. Zuerst geht Ihr zu dem Blutflecken beim Bett und nehmt eine Probe „LOOK FLOOR", „TAKE BLOOD". Dann geht Ihr zum Nachttischchen, öffnet dieses, nehmt den Brief heraus und lest ihn „OPEN DRAWER", „TAKE LETTER", „READ LETTER". Jetzt geht Ihr noch ins Badezimmer (ganz nach links), schaut Euch um, nehmt die Geschäftskarte aus dem WC und betrachtet sie „LOOK", „LOOK IN SINK", „TAKE BUSINESS CARD", „LOOK BUSINESS CARD". Ihr verlaßt das Zimmer wieder, setzt Euch in Euer Auto, macht eine Meldung und fahrt wie versprochen zu Marie „F4", „CALL DISPATCH", „DRIVE TO MARIE".

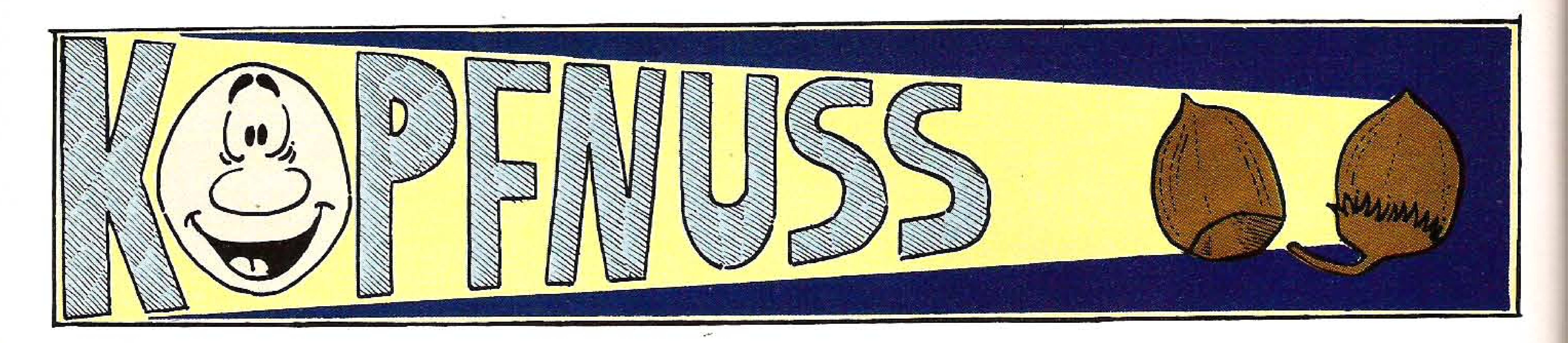
Bei Marie:
Nachdem Ihr angekommen seid, geht Ihr zur Tür und schaut Euch die Nachricht an, die an der Tür klebt „LOOK", „TAKE NOTE", „READ NOTE". Dann öffnet Ihr die Tür mit Eurem Ersatzschlüssel „OPEN DOOR". Wenn Ihr drinnen seid und die Verwüstung gesehen habt, sucht Ihr nach Hinweisen und findet einen Zettel im Aschenbecher (bei der zertrümmerten Lampe) „LOOK FLOOR", „LOOK IN ASHTRAY", „TAKE PAPER", „READ PAPER". Nun verlaßt Ihr das Haus sofort wieder, setzt Euch in den Wagen, macht einen Rapport und fahrt ins Büro „F4", „CALL DISPATCH", „DRIVE TO OFFICE".

Vor Abflug:
Beim Büro steigt Ihr aus, nehmt den Koffer aus dem Kofferraum und betretet das Gebäude „F4", „OPEN TRUNK", „TAKE IT", „CLOSE TRUNK", „OPEN DOOR". Als Erstes geht Ihr zu der Annahmestelle und gebt die Blutprobe, den Brief und die Briefecke ab „GIVE HIM ENVELOPE", „GIVE HIM ENVELOPE CORNER", „GIVE HIM EVIDENCE VIAL OF BLOOD". Jetzt geht Ihr in Euer Büro, wo Euch der Chef anspricht. Ihr zeigt ihn die Abschußliste von Bains „SHOW HIM HIT LIST". Dann setzt Ihr Euch an Eurem Schreibtisch, nehmt ein Schreiben aus dem Basket „LOOK IN BASKET" und gebraucht das Telefon „DIAL PHONE". Jetzt könnt Ihr die „0" wählen, worauf Euch die Auskunft nach der Stadt fragt. Ihr antwortet mit „STEELTON". Nun fragt sie Euch nach dem Namen. Diesmal antwortet Ihr mit „POLICE". Nachdem sie aufgehängt hat könnt Ihr die von ihr genannte Nummer wählen „407-555-2677". Wenn jeman abgenommen hat, meldet Ihr Euch und teil mit, daß Bains ausgebrochen ist „HI SONNY", „ASK ABOUT BAINS". Nachdem Euer Gesprächspartner aufgehangen hat wählt Ihr noch die Nummer von Colby „407-555-3323" und erzählt ihm dasselbe „HI SONNY", „ASK ABOUT BAINS". Nun hängt Ihr wieder mit der „ESC"-Taste ein, steht mit „STAND" auf und geht Euch wieder einschießen (siehe Anfang). Dann verlaßt Ihr das Büro, legt Euren Koffer in den Kofferraum und fahrt zum Flughafen „OPEN TRUNK", „PUT KIT", „CLOSE TRUNK", „F4", „DRIVE TO AIRPORT". An Flughafen angekommen steigt Ihr aus und nehmt den Koffer aus dem Kofferraum „F4", „OPEN TRUNK", „TAKE KIT", „CLOSE TRUNK". Dann überquert Ihr die Straße, wobei Ihr zuerst den Fußgängerknopf drücken müßt „PRESS BUTTON". Im Flughafen geht Ihr zum Schalter und kauft zwei Tickets nach Steelton „BUY TICKET TO STEELTON". Dann muß Keith zuerst noch etwas mit dem Chef übers Telefon klären und dann könnt Ihr nochmals „BUY TICKET TO STEELTON" eingeben. Ihr geht nach links, wo die Rolltreppe ist. Diese hinauf und dem Officer bei der Schranke Euren Ausweis zeigen „SHOW HIM SHIELD". Nun könnt Ihr passieren.

Im Flugzeug:
Im Flugzeug setzt Ihr Euch neben Keith uns zieht den Sicherheitsgurt an „SIT", „PUT ON SEAT BELT". Dann fragt Euch die Stewardeß, ob Ihr etwas trinken wollt, woraufhin Ihr einen Kaffee bestellt „COFFEE". Jetzt ladet Ihr Euren Revolver und löst den Sicherheitsgurt „F6", „TAKE OFF SEAT BELT". Jetzt müßt Ihr einen Moment warten, bis zwei Männer kommen und die Stewardeß als Geisel nehmen. In dem Moment, in dem die Stewardeß ohnmächtig wird steht Ihr auf, zieht Euren Revolver und schießt „STAND", „F8", „F10". Jetzt kommt der zweite Terrorist. Diesen erschießt Ihr auch gleich „F10". Nun geht Ihr zu den zwei Terroristen hin und schaut sie an „LOOK MAN". Dann durchsucht Ihr die Jacke des einen „SEARCH JACKET", wobei Ihr eine Drahtschere findet. Ihr geht sofort nach hinten zu den Toiletten, die Bombe suchen. Zuerst schaut Ihr Euch ein bißchen um und öffnet dann den Papierdispenser „LOOK", „OPEN DISPENSER". Jetzt müßt Ihr die Bombe entschärfen, indem Ihr die Drähte in der richtigen Reihenfolge durchschneidet „CUT YELLOW", „CUT PURPLE", „CUT BLUE", „CONNECT YELLOW", „CUT WHITE", „CUT YELLOW". Nun könnt Ihr den Dispenser wieder schließen „CLOSE DISPENSER" und nach vorne gehen.

In Steelton:
Zuerst nehmt Ihr die Funkgeräte, die im Büro auf dem Tisch stehen „TAKE RADIO". Dann verlaßt Ihr das Büro wieder. Im Park angekommen geht Ihr ein Bild vor und eines nach links. Jetzt sollte ein Mann angerannt kommen. Ist dies nicht der Fall, lauft einfach noch ein bißchen herum, bis er dies tut. Wenn er kommt, zieht Ihr Euren Revolver und fordert über Funk Keiths Hilfe an „F8", „USE RADIO". Nachdem Keith den Mann verhaftet hat, lest Ihr ihm die Rechte vor und stellt ihm einige Fragen „READ RIGHTS", „TALK TO MAN". Dann führt ihn Keith ab. Jetzt lauft Ihr zwei Bilder nach rechts. In diesem Bild ist im Vordergrund ein Kanaldeckel. Diesen öffnet Ihr und klettert hinunter „OPEN MANHOLE", „CLIMB DOWN". Nun lauft Ihr zwei Bilder nach rechts, dann drei nach unten und eins nach links. In diesem Bild findet Ihr einen Kasten. Diesen öffnet Ihr und nehmt die Gasmaske heraus „OPEN LOCKER", „TAKE MASK", „CLOSE LOCKER". Jetzt lauft Ihr noch ein Bild nach links und setzt Euch dort die Maske auf „PUT ON MASK". Nun lauft Ihr zwei Bilder nach unten und dann zwei nach rechts. Hierbei darf man nie (!) an in der Wand eingelassenen Röhren vorbeilaufen. Seid Ihr bei der Türe angekommen, speichert Ihr den Spielstand am besten ab. Dann öffnet Ihr die Türe „OPEN DOOR". Jetzt geht Ihr zu Marie, beruhigt sie und bindet sie los „CALM GIRL", „UNTIE GIRL". Wenn sie jetzt sagt, Bains komme bald zurück, versteckt Ihr Euch hinter der Säule links und zieht Euren Revolver „F6", „F8". In dem Moment, wenn Bains hereinkommt und etwa auf der Höhe der Säule ist, beginnt Ihr zu schießen „F10". Trifft Bains Euch, so müßt Ihr wieder dorthin zurück, wo Ihr das Spiel das letzte Mal gespeichert habt. Ansonsten ist das Spiel gelöst, und man kann sich den Schluß ansehen.
Viel Spaß und nochmal Danke an Bengt!

Hier ein paar Tips zu **HEROES OF THE LANCE**: An sich ist das Spiel gar nicht so schwierig (das war aber noch kein Tip), man sollte sich aber vor größeren Bemühungen mit der Steuerung vertraut machen. Am besten ist es, einen Schwertkämpfer mit einer Fernwaffe nach vorne zu stellen. Zuerst durchsucht man alle Gänge systematisch, nimmt alle Tränke mit, verbraucht sie aber nicht gleich. Im zweiten Level gibt es einen Heilbrunnen, den man einmal benutzen darf (heilt alle Charaktere); also nicht gleich alle Wunden heilen, sondern lieber warten (saven)!. Bei Scrolls und Trünken immer auf Fallen aufpassen. Zum Springen über Löcher jemanden mit hoher Geschicklichkeit nach vorne stellen; die anderen stürzen ab. Bei den Feuersäulen sollte man vorher absaven. Rüber kommt man ganz gut, wenn man vorher betet. Zwischen den Feuersäulen gibt's auch noch eine Pfeilfalle gegen die man aber nichts machen kann.
Nun noch der Kampf gegen die „Hatchling Black Dragons": Zauberer nach vorne, „Deflect Dragon Breath" sprechen, 4-8mal (je nach Level) „Burning Hands" nach unten sprechen. Kampf gegen Trolls und Bozak Draconians: „WEB" sprechen und dann draufhaun.
Den großen Drachen (Khisanth) am Schluß des Spiels besiegt man leicht, wenn Goldmoon ihren Priesterstab auf den Drachen wirft (vorher aber „Deflect Dragon Breath" sprechen). Wichtig zu wissen ist, daß man im letzten Level bei Khisanth nicht mehr absaven (und laden, klar!) kann. Bevor man also in die Röhre zum letzten Level geht: absaven!
Gleich darauf, wenn man den Drachen besiegt hat, kommen mehrere Steinplatten und Geröll von der Decke; man muß sich hier sofort in die Mitte des Portals begeben. Am Ende gilt es noch, den Schatz zu finden (viel Spaß mit den Teleportern – der Einsender hat es auch noch nicht geschafft!). Von Max!



Bard's Tale III – letzter Teil!!

Mit dem in dieser Ausgabe der ASM veröffentlichten Teil ist die Lösung des Rollenspiels BARD'S TALE III nun endlich komplett. Der monatelangen Monotonie in der Kopfnuß-Rubrik ist damit auch erstmal für eine Weile ein Ende gesetzt. Ich denke aber, daß sich die aufwendige und sehr umfangreiche Gestaltung der Lösung trotz alledem gelohnt hat – Schließlich haben wir es bei 'Bard's Tale' ja schon fast mit einem Rollenspiel-Klassiker zu tun, der zumindest auf dem 64er mit dem ersten Teil der Trilogie neue Rollenspiel-Maßstäbe gesetzt hat. Kommen wir jetzt also zum letzten Teil der 'Bard's Tale III'-Lösung:

Nachdem Ihr das letzte Mal im *Review Board* gewesen seid, um dem dort ansässigen alten Mann die Trophäe des Tarmitia-Streifzuges zu überbringen und sich dieser daraufhin anscheinend für immer von Euch verabschiedet hat, solltet Ihr Euch sämtliche bei den vorherigen Missionen ergatterte Beutestücke aus dem *Storage Building* von Skara Brae holen. (Dieses Gebäude befindet sich direkt gegenüber dem Eingangstor der besagten Stadt, wie Ihr alle ja sicherlich noch wißt.) Die alten Beutestücke sind selbstverständlich für die Erfüllung der letzten Mission von großer Bedeutung, außerdem können sie den AC einiger Partymitglieder noch beträchtlich senken. Anschließend sollte man mit der Party erst noch einmal eine der bereits besuchten Dimensionen ansteuern, um die einzelnen Partymitglieder in einer *Wizard's Guild* eventuell noch einmal 'advancen' zu lassen, bevor es in die letzte Runde geht, denn im 'Review Board' ist das ja nach dem Tod des alten Mannes nicht mehr möglich. Jetzt kann man aber endlich von den 'Sulphur Springs' aus den Dimensionssprung nach Malefia wagen, und zwar mit dem Chronomancer-Spell 'EVIL'. Malefia ist ein Dungeonkomplex, der aus drei großen Dungeons mit dem Format 22 mal 22 und einem kleinen sechs mal sechs Felder großen Minidungeon besteht. Der Spieler hat jetzt die Aufgabe, die sechs über die ersten drei Dungeons verteilten Statuen der aus den vorherigen Dimensionen bekannten Götter zu finden und diese mittels der Anwendung der adequaten 'Items' von Tarjan's Fluch zu befreien. Hat man diese Aufgabe gelöst, erscheint im dritten Level nördlich des Feldes (07/12) eine Tür, durch die man dann in 'Tarjan's äußere Gefilde' gelangen kann, aber dazu gleich noch etwas. Das Aufspüren der sechs Statuen ist nämlich gar nicht so einfach, wie es vielleicht klingen mag, und bedarf näherer Erläuterung: Die drei großen Dungeons sind unangenehmerweise in einzelne Parzellen aufgeteilt, die es unmöglich machen, daß man ein großes Dungeon auf einmal ganz erforschen kann, ohne zwischendurch mal einen Umweg über andere Dungeons machen zu müssen. Die einzelnen Dungeons sind hierbei durch ein Netzwerk von Treppen und Teleportfeldern so miteinander verbunden, daß man durch geschicktes Ermitteln einer Reiseroute bei ständiger Gegenüberstellung der drei Dungeonkarten (bis auf eine Ausnahme) jede einzelne Parzelle innerhalb der drei Dungeons erreichen kann, aber wie gesagt, nicht ohne etwas nachzudenken. Daß die Spells 'APAR' und 'PHDO' in Malefia keine Wirkung zeigen, ist natürlich klar. Zur Erleichterung der Orientierung habe ich die einzelnen Parzellen der drei Dungeons optisch voneinander abgegrenzt, ein bißchen Anstrengung und Geduld dürfte es aber meiner Meinung nach schon noch kosten, die Verbindungswege zwischen den einzelnen Parzellen zu ermitteln, und das ist auch gut so, denn ich will Euch den Spielspaß ja nicht ganz nehmen, gell? Ach ja, mit der Hilfe des 'Hawkslayers' braucht Ihr bei dieser Mission übrigens auch nicht zu rechnen, aber das werdet Ihr ja schon noch mitbekommen. Der 'Strifespear', den Ihr bei 'Hawkslayer' findet, ist übrigens recht nützlich; wenn man ihn wirft, erzielt er in der Regel einen 'Critical Hit'. So, wenn Ihr die sechs Statuen beseitigt und Euch zu der besagten Tür im dritten Level durchgeschlagen habt, könnt Ihr hier weiterlesen, was Euch sonst noch so erwartet. (Keine Angst, es ist nicht mehr viel.) Gleich hinter der Eingangstür zu 'Tarjan's äußeren Gefilden' werdet Ihr mit einer Gruppe religiöser Fanatiker konfrontiert, der Ihr Euch barmherzigerweise annehmen solltet (Murks!). Auf dem Feld (11/11) müßt Ihr Euch dann schon wieder mit einigen 'Tarjan-Anhängern' rumschagen, die die Brücke zu 'Tarjan's Domain' bewachen (diese Angreifer kamen mir persönlich erheblich schwerer als Tarjan selbst vor, also paßt auf!). Nach erfolgreichem Kampf geht's dann runter in 'Tarjan's Domain', in dem Ihr Euch nur noch zwei großen Angriffswellen (mit 'Tarjan' in der zweiten) stellen müßt, und damit wäre es dann auch endgültig geschafft. Letztendlich fährt Eure Party in den Himmel auf, stoßt dort auf den alten Mann aus dem Review Board, der sich als Obergott herausstellt und außerdem auch auf Hawkslayer ... und das war's!

Peter

Malefia (1):

1.) The ground seems well worn here.
2.) Lying sprawled on the cold marble floors you see a skeleton clad in armor. The back and breast plates are crushed as if some giant child grabbed a doll and squeezed it in rage. Suddenly someone gasps. Clutched in one hand you see a magnificient weapon. It is a blackened steel spear with razored edges on the head and silver runes etched onto the flatter faces. It exendes power and you instantly recognize it as Werra's Strifespear. That means; you realize, the skeleton belongs to Hawkslayer. It also means you are the only hope of reality ... Who wants to get the Strifespear?
3.) Here, sculpted from a black ice so frozen that it appears to be marble, you see the form of a God. Only the weak light burning in the eyes, and the expression of utter horror on the face tells you something is very wrong. The statue looks like Alliria. (USE 'ALLIRIA'S BELT', wobei zu beachten ist, daß der Träger des 'Items' dieses auch 'equippen' können muß. (Ebenso verhält es sich natürlich auch mit den bei anderen Statuen anzuwendenden 'Items'.) Daraufhin verschwindet die Statue.) You hear a voice say: „Legions horrid and vast."

Malefia (2):

1.) Here, sculpted from a ... The statue looks like Lanatir. (USE SPHERE OF LANATIR'!) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: „To oppose the Usurpers' usurpers."
2.) Here, sculpted from a ... The statue looks like Valarian. (USE 'VALARIAN'S BOW'!) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: „He cannot be defeated by what he can see."

Malefia (3):

1.) You see the faint outline of a door on the north wall.
2.) Here, sculpted from a black ice The statue looks like Werra. (USE 'WERRA'S SHIELD'!) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: „It can be stolen from the jaws of defeat. The way is open for the new generation."
3.) Here, sculpted from a ... The statue looks like Ferofist. (USE

'FEROFIST'S HELM'!) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: „He opens the Gates of Hell."

4.) Here, sculpted from a ... The statue looks like Sceadu. (USE 'SCEADU'S CLOAK'!) The statue fades into nothingness. You hear a voice say: „Hold his allies at bay."

5.) You enter the room and stumble upon an arcane religious ceremony in progress. The priestess points in your direction. „They will make a perfect sacrifice for the Mad One!" (Kampf)

6.) As you enter the room, waves of heat wash over you from the lava pit in front of you. Guarding a narrow bridge that spons the chasm is a skeletal figure and his minions. „Fools, none shall pass", he screams! (Kampf)

7.) As the party walks into the room, the floor dissipates and the party falls through a field of stars. (Teleport nach (01/00) in 'Tarjan's Domain'!)

Tarjan's Domain:

1.) You feel an overpowering aura of evil here. You are close to finally fulfilling your quest.

2.) You feel power pulsing like a heartbeat. You are very close to the source of all evil.

3.) A dark, cloaked figure laughs: „So you think you could defeat me again, like the way you tricked me at Baron Harkyn's castle so many years ago? Now I'll have my revenge on you and I'll take what should rightfully be mine!! I will possess control over all space and time!!" Tarjan waves his arms and conjurs up some friends. „Here my pretties, time for target practice." (1. Angriffswelle) Tarjan has a look of complete surprise on his face, „Most impressive, you are a hardy lot." Now I'll gleefully send you to the hell I came from and torment your souls for eternity." Tarjan waves his arms and cries: „You will not live to see dawn!!" (2. Angriffswelle mit Tarjan) You gather around ...

Liebe BARD'S TALE-Freunde! Dies ist zwar der letzte Teil der Kopfnuß, aber Ihr werdet sicher gemerkt haben, daß hier etwas fehlt! Die Karten nämlich! Aus Platzgründen mußten wir sie diesmal leider unter den Tisch fallen lassen, aber wir liefern sie in der nächsten Ausgabe bestimmt nach. Großes Pfadfinderehrenwort! Ich war zwar nie bei den Pfadfindern, aber was soll's – die Karten kommen! Danke für Euer Verständnis!

Yours, Uli!

TIPS ★★★★★ TIPS ★★★★★ TIPS ★★★★★ TIPS

Hier die Lösung von **DRAGON'S LAIR** auf dem Amiga. Los geht's mit Disk 1:

The Bridge
Sobald man in das Loch fällt, kommen die Fangarme auf einen zu. In diesem Moment Feuer drücken. Wenn Dirk sein Schwert zieht und zuschlägt, den Joy nach oben drücken, um so der Gefahr zu entkommen.

Drink me...
...auf keinen Fall! Den Joy nach rechts bewegen, um so die Tür zu öffnen. Nicht erschrecken, wenn sich eine Szene wiederholt! Einfach die jeweilige Befehlsfolge nochmal ausführen.

Disk 2:

The Bats
Je nachdem, links oder rechts drücken. Man muß dreimal handeln!

The Armoury
Wenn Dirk den Raum betritt Feuer drücken. Wenn er nun sein Schwert, zieht nach oben drücken. Sobald er gegen die Tür läuft, nach rechts oder links drücken, so daß Dirk wieder in den Bildschirm springt. Wenn Dirk nun gegen die Tür geht, nach unten drücken. Nun nicht auf die Treppe gehen, sondern nach links oder rechts drücken, um zum Tisch in der Mitte des Raumes zu gelangen. Nun nur noch den Joy nach oben drükken, um den Raum zu verlassen.

Disk 3

Ye Olde Whirlpools
Sobald Dirk ins Bild kommt, rechts oder links drücken. Hier muß man viermal handeln, um den Whirlpools jeweils nach links oder rechts auszuweichen.

The Rapids
Wiederum links oder rechts durch das „leuchtend blaue Wasser". Danach oben. So kommt man in das „fließende blau leuchtende Wasser". Danach wieder oben. Dies muß man in den nächsten drei Rapids einfach wiederholen.

Another Room
Nur Feuer drücken.

Disk 4

The Deadly Chequeboard
Nun wird's ein wenig kritisch. Man muß den wandelnden Platten ausweichen (meistens mit links oder rechts). Sobald diese verschwunden sind und man vor dem Ritter steht, Feuer drükken, um das Schwert zu ziehen.
Schwert in der linken Hand: rechts, links, oben, links, rechts, links, rechts.
Schwert in der rechten Hand: links, rechts, oben, rechts, links, rechts, links.

Rollerball
Sofot den Joy nach unten ziehen, wenn Dirk sich umschaut.

Disk 5

Max Superhod
Dieses Gemach mauert einen ein. Um durch den Spalt zu springen, den Joy nach oben drücken. Wenn sich das Level wiederholt, nochmal nach oben drücken.

Hi Singe
So, nun ist es soweit. Für diesen Level braucht man sehr viel Geduld, da die Steuerung ziemlich kompliziert ist. Diese Szene wiederholt sich nicht! (ein Fehler, und...). Man gehe also nach links oder rechts und schnappe sich die Wertsachen. Wiederum links oder rechts drücken, um von den Wertsachen wieder wegzuspringen. Dann nach unten drücken, um aus dem Bildschirm zu springen. Wieder den Joy nach unten ziehen, um die Wertsachen zu nehmen. Jetzt nur noch Feuer drücken, um das Zauberschwert zu benutzen...

Disk 6

Singe's Back
Drücke den Joy nach unten, um den Klauen Singes auszuweichen. Gehe nun zum Pfeiler (rechts oder links), zu der Seite, die „offener" oder „hohler" ist. Drücke den Joy nach unten, um dem Schwanzschlag des Drachen zu entgehen. Der Drache schlägt mit dem Schwanz dreimal um sich, d.h. dreimal nach unten drücken. Unmittelbar danach Feuer drücken, um den Drachen zu töten.

The Snog
Links, rechts, hoch und runter. Und einen Dicken an Sandro!

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **ROBOCOP** (C-64) gibt's im fünften Level irgendwo eine versteckte Treppe nach unten, mit der man zwei Minuten sparen kann (fragt mich nicht, wo die ist...).

★★★★★★★★★★★★★★

GUNSHIP ist vom Index! Hier ein Tip: Fliegt man mehr oder weniger friedlich umher, und es taucht überraschenderweise ein HIND auf, so sollte man nicht die Panik bekommen, auch wenn man keine Sidewinder mehr hat. Jetzt kommt nämlich der Trick: Man fliegt ihm entgegen, stellt das TADS auf den HIND ein, schaltet auf Hellfire (was man noch haben sollte) um und richtet das Fadenkreuz auf den HIND aus (innerhalb der TADS-Box genügt). Jetzt braucht man nur noch abzudrücken und zu warten, bis es Buff macht – hoffentlich. Von Johann Kurek.

★★★★★★★★★★★★★★

WASTELAND: Hier ist nun die Sache mit dem „Mindlink" (Projekt Darwin – Upper Level). Herausgefunden von Thorsten Hohmann. Also: Man tötet Finster und setzt seinen Kopf in die Maschine (auf demselben Level) ein. Nun schicke man einen Ranger (IQ und Strength über 25!) hinein. Am ersten Terminal gibt man „32" ein, am zweiten „512" und am dritten „20". Den „Night Terror" läßt man am besten in Ruhe (man kann ihn nicht töten...). Im nun folgenden Raum läuft man solange herum, bis man in die linke obere Ecke gesetzt wird und nicht mehr wegkommt. Nun benutzt man ein paarmal das Attribut IQ. Man kann nun in den nächsten Raum. Am Terminal gibt man „FINSTER" ein. Die Spinne tötet man, das Netz zerstört man mittels „IQ". Nun „NOTHING" eingeben. Nach dem Homerun im Baseballspiel das Attribut „Strength" benutzen, um durch die Siliziumwände zu kommen. Finster töten. Am nächsten Terminal „ICEBERG" eingeben. Finster wird wahrscheinlich immer wieder mal auftauchen; man sollte ihn immer töten. Wird man vor die Wahl gestellt, den Raum links oder rechte zu durchqueren, sollte man sich für links entscheiden (Westen). Wieder mehrmals „IQ" benutzen. Im letzten Raum taucht nun ein „Finster-Leviathan" auf. Man muß ihn ein paarmal treffen, dann stirbt er. Finster ist nun endgültig tot, und man erhält einen „Section Pass 8" (oder vielleicht B?). Nun einfach in die Pyramide laufen!

★★★★★★★★★★★★★★

Hier ist der Unsterblichkeitspoke zu **KATAKIS** auf dem C-64: POKE 13999, 234: POKE 14000, 234: POKE 14001, 234: POKE 14103, 234: POKE 14104, 234: POKE 14105, 234. Neustart danach mit SYS 2206, wobei sich die Spieldiskette allerdings im Laufwerk befinden muß. Von Thomas!

Computer shop und Gamesworld München / Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlußfertig an j e d e n Fernseher.

PC-Engine - RGB + 1 Spiel 499,-
PC-Engine - PAL + 1 Spiel 499,-
(entweder Chan & Chan oder Wonderboy in Monsterland oder Drunken Master.)

Neu: RGB-Colour Booster	79,-

Joyboard	199,-
CD-ROM	900,-
Fighting Street	139,-
5-Player-Adapter	69,-
Hori Commander Joypad	69,-

Alien Crush	99,-
Chan & Can	99,-
Dragon Spirit**	119,-
Deep Blue	109,-
Dungeon Explorer***	119,-
ESP-Engergy*	109,-
F-1 Pilot	119,-
Galage 88	99,-
Honey in the Sky	99,-
Legendary Axe	99,-
Moto Roader	119,-
P-47*	109,-
R-Type I***	99,-
R-Type II***	99,-
Space Harrier	129,-
Son Son II***	119,-
Shubibi Man*	109,-
Tale of the Monsterpath	99
Tiger Heli***	119,-
Victory Run	99,-
Vigilante**	119,-
Waturu	99,-
Winning Shot	99,-
Wonder Momo***	119,-
World Court Tennis***	99,-

SEGA MEGA DRIVE

Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Konsole + 1 Spiel	**449,-**
Alex Kidd in Miracle World	**139,-**
Altered Beast	**139,-**
Space Harrier II	**139,-**
Super Thunderblade	**139,-**

Ankündigungen für Juni/Juli bei Anzeigenschluß

Kings Quest IV	Amiga
F-16 Combat Pilot	Amiga
Robocop	Atari ST/Amiga
Voyager	Atari ST/Amiga
Astaroth	Atari ST/Amiga
The Kristal	Atari ST
Ultima IV	Atari ST
Microprose Soccer	Atari ST/Amiga
Millenium 2.2	Atari ST/Amiga
STOS Compiler	Atari ST
WEC Le Mans	Atari ST/Amiga
Lords of the Rising Sun	Amiga
Hard and Heavy	Atari ST/Amiga/C64
Kaiser	Amiga
Hawkeye	Atari ST/Amiga
Weird Dreams	Atari ST/Amiga/C64
Damocles	Atari ST/Amiga
Spherical	Atari ST/Amiga/C64
Drachen von Laas	Amiga
Star Trek	Amiga/C64
Gunship	Amiga ???
Hostages	C64
Fugger	Amiga
Ghost'n Goblins	Atari ST/Amiga

C64 Disc-Neuheiten

Hintbook Deathlord	29,-
Hintbook Mars Saga	29,-
Hintbook Bards Tale	29,-
Hintbook Zak McKraken	19,-
Handbuch Ultima V	39,-

Hillsfar**	59,-
Demon Winter	59,-
Over Ron	69,-
President Election	49,-
Footballmanager Exp. Kit	29,-
Tom & Jerry	45,-
Battletech**	59,-
First over Germany	79,-
Chicago 30's	45,-
Paranoia Komplex	40,-
Firezone	45,-
War in the Middle Earth**	49,-
Renegade III	45,-
Battle of Napoleon	69,-
CD Audio Edition	79,-

C64 Disc-Bestseller-Classics

Armalyte***	42,-
Fugger	42,-
Wasteland**	49,-
Bards Tale I	49,-
Bards Tale II	49,-
Bards Tale III**	59,-
Microprose Soccer***	49,-
Pool of Radiance***	69,-
Emlyn Hughes Int. Soccer***	45,-
Neuromancer**	49,-
Zak Mc Kraken***	59,-
Barbarian II**	42,-
Ultima V***	69,-
Powerplay Hockey*	49,-
Grand Prix Circuit***	49,-

C64 Disc

Pirate**	49,-
Red Storm Rising	49,-
Stealthg Fighter**	49,-
Gunship**	49,-
Silent Service*	49,-
R-Type**	44,-
Times of Lore***	49,-
Yuppies Revenge	49,-
Serve & Volley	49,-
Caveman Ugh-lymics**	49,-
Games Summeredition	49,-
Dragon Ninja	45,-
Conqueror	59,-
Operation Wolf	44,-
F-14 Tomcat	49,-
Blasteroids	45,-
Real Ghostbusters	45,-
Double Dragon	45,-
Pacmania	44,-
Robocop	44,-
Sports World 88	49,-
Deathlord	49,-
Mars Sagas	49,-
Gold, Silver, Bronze	49,-
Supreme Challenge (Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	49,-

Rommel battles for N.A.	59,-
Mac Arthurs War	59,-
American Civil War	59,-
Americam Civil War III	59,-
Eternal Dagger	59,-
Typhon of Steel	69,-
Panzer Strike	79,-
Questron II	59,-
Patton vs. Rommel	49,-
Legend of Blacksilver	49,-

Atari ST

Gauntlet II-4-Player Adapter	20,-
Populous***	79,-
Starglider II***	69,-
Elite***	69,-
Police Quest II**	75,-
Roadblasters	59,-
War in Middle Earth*	59,-
Galdregons Domain	59,-
Man Hunter*	89,-
Precious Metal***	75,-
Blasteroids	59,-
F-16 Falcon***	75,-
Zak McKracken*	69,-
Leisure Suit Larry II**	89,-
F-16 Combat Pilot**	75,-
Fugger	59,-
Ultima IV	69,-
Yuppies Revenge	69,-
Archipelagos*	75,-
President Election	49,-
Cosmic Pirate	59,-
Kick Off*	59,-
Dungeon Master***	69,-
Battlehawks 1942	59,-
Footballman.II Exp. Kit	39,-
RAC Rally*	75,-
Bismarck	75,-
Orbiter*	75,-
Gauntlet II***	65,-
Empire	69,-
Kings Quest IV**	89,-
Ballistix	59,-
Barbarian II**	59,-
STOS	79,-
Kaiser	99,-
FOFT	89,-
Times of Lore	79,-
Wallstreet Wizzard	69,-
Kennedy Approach	75,-

IBM

Space Quest III**	99,-
F-19 Stealth Fighter	119,-
Modem Wars	75,-
F-16 Falcon EGA-AT-Version***	109,-
Thunderchopper	79,-
Kings Quest IV	109,-
Larry II**	79,-
Police Quest II**	79,-
688 Attack Sub**	89,-
Wasteland**	79,-
Battletech**	79,-
Testdrive II*	89,-
Testdrive II Car-Disc	49,-
Testdrive II Landschaftsdisc	49,-
Jet Fighter**	139,-
Grand Prix Circuit***	69,-
M1 Abrahams Tank	75,-
Demon Winter	75,-
Chuck Yeagers 2.0	89,-
Sentinel World***	79,-
Footballman.II Exp.Kit	39,-
Kings of the Beach*	75,-
Balance of Power 1990	79,-
Sons of Liberty	89,-
F-16 Combat Pilot	75,-
Sierra Hint Books	je 25,-

Amiga

4 Player Adapter	20,-
F-16 Falcon***	79,-
Gauntlet II***	59,-
Dungeonmaster 1MB***	79,-
Dragons Lair 1MB***	109,-
Battletech**	75,-
Testdrive II**	79,-
Bundesliga Manager	59,-
Battlehawkes 1942	59,-
Premier Collection	79,-
Populous***	79,-
Precious Metal*	75,-
Zak McKracken***	69,-
Elite***	69,-
R-Type**	75,-
Kristal	89,-
Cosmic Pirate	75,-
Airball	59,-
Holiday Maker	69,-
Starglider II***	69,-
Kennedy Approach	75,-
Blood Money**	75,-
Zork Zero	89,-
Roadblasters	59,-
Ballistix	59,-
Wallstreet Wizzard	69,-
Manhunter	89,-
Shogun	79,-
TV Sports Football***	89,-
Blasteroids*	75,-
Space Quest II*	75,-
Footballman.II Exp.Kit	39,-
Police Quest*	75,-
War in the Middle Earth*	59,-
Universal Military Simulator	75,-
Gettysburg	79,-
Balance of Power 1990*	79,-
The Grand Monsterslam	59,-
Ultima IV	69,-
Empire	69,-

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz, 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen (Porto für Inland: 8,- DM; Porto für Ausland: 12,- DM).
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- DM Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2 - Telefon München + Versand: 089/5 02 24 63
Telefon Nürnberg (Kein Versand): 09 11/20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

Activision's Prophezeihung, oder ein Held wird kommen ...

Programm: Prophecy, **System:** IBM PC, XT, AT/PS2, 512K RAM, Farbmonitor + Grafikkarte (CGA, EGA, Tandy 16-farb), Joystick optional, **Preis:** Ca. 90 DM, **Hersteller:** Activision, **Muster von:** Activision, Reading, England.

Mit **PROPHECY** bringt **ACTIVISION** dieser Tage ein neues Action-Adventure auf den Markt. Die von mir begutachtete EGA-PC-Version, Ankündigungen für andere Fassungen lagen bei Redaktionsschluß nicht vor, konnte einige Stärken aufweisen, hatte aber auch ihre schwachen Momente. Die verträumte Handlung beginnt in den lauschigen Dörflein Crisscross, welches soeben von den Truppen des erzbösen Krellane blutigst in Grund und Boden gemetzelt worden ist. Der Held der Geschichte erwacht und findet alle seine Freunde schon tot oder kurz davor, ein paar letzte Worte (teilweise Tips) hauchend – seltsam genug, daß ihm anscheinend kein Haar gekrümmt worden ist.
Das soll uns aber nicht weiter stören. Wenden wir uns also zuerst einmal dem Lieferumfang des Programmes zu. Neben den üblichen 5.25"-Disks (zwei Stück) findet man beim Ausladen der im Pappkarton untergebrachten Plastikwanne auch noch eine Disk im 3.5"-Format. Diese wies allerdings eine erheblich Ladehemmung auf, so daß ich das Programm von den „Papplappen" (man möge mir verzeihen) auf die spaßeshalber frisch formatierte Harddisk übertragen mußte. Nachdem dies erledigt war, führte ich mir die dreißigseitige, recht brauchbare Anleitung zu Gemüte, welche, oh Wunder, natürlich in Englisch verfaßt ist. Hat man sich einmal mit der gesamten Tastaturbelegung vertraut gemacht (ich war glücklicherweise in der Lage, das Männlein mit einem Joystick zu steuern), geht das Spiel auch ganz gut ab. Man läuft komplett actionspielmäßig durch die Gegend und erforscht auf diese Art und Weise ganz in der Tradition von Spielen wie *Robin of the Wood* oder *Feud* die Welt des Helden. Unterwegs trifft man selbstverständlich immer wieder auf Mitbewohner der Abenteuerwelt, welche einem entweder freundlich gesinnt sind oder auch nicht. In letzterem Falle bleibt oftmals nur, die Sache mit den Fäusten oder inzwischen ergatterten Waffen auszutragen – und an diesem Punkt schwenkt das Programm zum Rollenspiel über. Der Charakter ist mit all den Attributen versehen, die ein üblicher Rollenspielcharakter so hat: Kraft, Intelligenz, Ausdauer, Geschwindigkeit, etc., etc. Schlägt man sich also im Spiel actionmäßig mit einem Gegner, so werdem dem Gegenüber und einem selbst, je nach Lage der Dinge, HitPoints abgezogen.



Prädikat „Gut": Das Rollenspiel „Prophecy"

Ähnlich ist es mit der Magie, nur daß man hier ein sehr interessantes Experiment mit dem Zauberspruchsystem gemacht hat. Aus einem Repertoire von 30 Sprüchen kann man sich zehn Stück auf die Funktionstasten legen. Diese Belegung ist während des gesamten Spiels beliebig änderbar, so daß sich die Spruchwahl nach dem Ermessen des Spielers richtet. Von jedem Spruch gibt es fünf Versionen: Die Standardausführung sowie vier durch Vorsilben aufgemotzte Abwandlungen, die gegenüber den „Sparausgaben" mit erheblich größerer Wirkung und, damit verbunden, auch mit erheblich höherem SpellPoint-Verbrauch aufwarten können. PROPHECY spielt sich sehr flüssig, die Grafiken sind gut und zumindest in der EGA-Version farblich gelungen. Die Interaktion mit der Umwelt (Unterhaltungen, Kämpfe) geht flüssig und recht gut kontrollierbar vonstatten. PROPHECY ist ein schönes Spiel, das sicherlich seine Freunde finden wird, zudem man nicht vollkommen ziellos durch die Gegend rennt, sondern ein festes Endziel hat, auf welches man durch Aufträge hingeführt wird. Gut! *Uli*

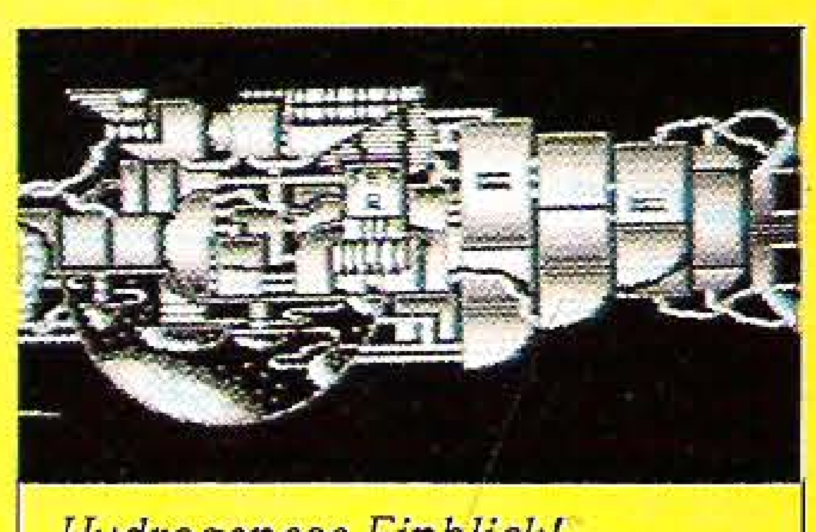
Grafik	9-10
Story	7
Vokab.	Tastaturkom.
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	8

IM BLICKPUNKT

Mario van Zeist und X-ample programmieren für Digital Marketing



Die Firma **DIGITAL MARKETING** will in Kürze auch preisgünstige Spiele veröffentlichen. Die Programmiergruppe **X-ample** und *Hawkeye*-Programmierer **Mario van Zeist** werden für die Hückelhovener Softwarefirma arbeiten. Von X-AMPLE wird ein Spiel mit dem Namen **HYDROGENESE** erstellt. Thomas, Michael, Helge, Thomas und Joachim, die Mitglieder der 1988 ins Leben gerufenen Programmiergruppe, zeigten uns einige Grafiken des Spiels, das noch in diesem Jahr veröffentlicht werden soll. Bei **HYDROGENESE** handelt es sich um ein Action-Spiel im Stile von *Armalyte bzw. Menace*. Obwohl das Ganze auf Ballerei hinausläuft, haben sich die Jungs eine „unblutige" Story zum Ganzen einfallen lassen. Vier „Helden" stehen zur Auswahl, um einen Großputz zu veranstalten. Die Sache ist nämlich die: Ein paar Leutchen sind mit einem Raumschiff unterwegs, um den Weltraum zu erforschen. Das Raumschiff hat eine Reihe von Waffenanlagen an Bord, die allerdings bisher nicht benutzt werden mußten, weshalb diese ziemlich verstaubt und eingerostet sind. Ihre Aufgabe ist es nun, die Anlagen zu putzen – sozusagen für den Fall des Falles. Aus der Putzkolonne können Sie nun eine Figur auswählen, die bestimmte Stärken und Schwächen hat. Ebenso gibt es verschiedene „Putzroboter", die Sie nun per Fernsteuerung in die einzelnen Anlagen (Level einzeln anwählbar) schicken können. Was von dem Game bisher zu sehen (und zu hören) war, läßt auf ein gutes, wenn auch von der Idee her nicht besonders „neuartiges" Game schließen. Wenn der Preis aber auf dem üblichen, niedrigen Digital-Marketing-Niveau bleibt, wird man sicherlich bedenkenlos zugreifen können. Ein ausführlicher Test folgt, wenn das Game bei uns auf dem Tisch liegt.
Mario van Zeist arbeitet zur Zeit noch an einem Game mit dem Namen **BAMBOO** (Bambus), das bei der Firma **THALAMUS** erscheinen wird. Er will sich nach Beendigung dieses Projekts auf den Amiga stürzen. Bei BAMBOO sind insgesamt 5 Level zu überstehen, in denen der Held des Geschehens Gegenstände, geheime Räume und Freunde finden muß, um bestimmte Puzzles zu lösen. Dabei gelangt er vom Märchenland durch eine Höhle hindurch in eine Totenwelt, dann ins alte Japan und schlußendlich in eine Zukunftswelt. Anschließend soll's eine schöne Endsequenz geben, damit die Leute, die das Ganze geschafft haben, auch noch was zu sehen kriegen. Mehr von den Programmierern gibt's demnächst in diesem Kino – quatsch – natürlich in einer der folgenden ASMs bzw. ASM-Specials. *str*



Hydrogenese-Einblick!

Microwelle

Hallo Leute! Bei den Ensendungen an die Microwelle läßt sich eine Tendenz ganz deutlich verfolgen: Adventures und Strategiespiele sind in! Die meisten Einsender beschäftigen sich mit diesen Themen und programmieren dann meistens auf dem C-64 und Atari ST (übrigens: Wo sind eigentlich die Amiga-Fans?). So ist es nicht verwunderlich, daß wir diesesmal schon wieder ein Adventure für den Atari ST vorstellen, daß von eben dem Programmierteam stammt, das schon für SURVIVOR verantwortlich zeigte! All den anderen, die ihre Programme noch nicht in dieser Rubrik wiedergefunden haben, sei gesagt, daß wir uns jedes Spiel (oder eine Anwendung) ausführlich anschauen und die Betreffenden auch Nachricht von uns erhalten. Ein bißchen Geduld solltet Ihr schon haben, aber 'ne Antwort gibt's in jedem Fall!

Programm: Twilight World, **System:** Atari ST, **Datenträger:** Drei Disketten, **Autoren:** M. Köhler, P. Jürgens, Hamburg.

Nachdem die beiden Hamburger Autoren schon bei **SURVIVOR** zeigten, daß sie etwas von der Adventure-Materie verstehen und logische Rätsel und einen guten Spielablauf miteinander verbinden können, wagen sie sich nun mit **TWILIGHT WORLD** quasi an die klassische Spielart des Adventures, daß heißt die einzelnen Locations (dies sind die Orte, die man besuchen kann, also das „Spielfeld") werden durch Text und Grafik beschrieben. Nun ist es bei TWILIGHT WORLD allerdings nicht nötig, irgendwelche Texteingaben zu tätigen und die Fähigkeiten eines Parsers zu strapazieren, denn TWILIGHT WORLD ist komplett mausgesteuert!
So seht Ihr auf dem Hauptscreen links oben die Darstellung des Ortes, rechts daneben gibt es ein Fenster des Helden des Spiels. Mit dem Mauszeiger können nun einzelne Körperteile anklicken werden, worauf wiederum ein Icon-Menü mit verschiedenen Auswahlmöglichkeiten erscheint. Klickt Ihr so z.B. den Kopf und dann im Icon-Fenster das Auge für „Sehen" an, könnt Ihr anschließend **jeden** beliebigen Punkt im Hauptscreen anwählen und bekommt Informationen darüber im Textfenster. Ganz im Ernst: Das Programm hat zu fast jedem erkennbaren Gegenstand einen Kommentar auf Lager und wird damit nur noch von Spielen wie *Uninvited* übetroffen, das sich eines ähnlichen Verfahrens bedient. Genauso einfach ist das Aufnehmen und Benutzen von Gegenständen: Hand anklicken, dann das „Nehmen"-Icon anklicken, dann den betreffenden Gegenstand im Screen, und schon befindet sich dieser im ständig sichtbaren Grafik-Inventory. Simpler und komfortabler kann



Echter Horror . . .

ein Adventure kaum sein. Um das Ganze abzurunden, gibt's noch diverse Pull-Down-Menüs, mit denen Spielstände gespeichert und geladen werden können oder auch die Bildfrequenz geändert werden kann. Neben den durchweg schönen Grafiken und der hervorragenden Spielbarkeit sollten wir die Spielhandlung nicht vergessen, denn ein gutes Adventure wird ja erst durch den richtigen Plot zum Meisterwerk. TWILIGHT WOLRD begibt sich da in die mysthische Welt des Übersinnlichen, Unerklärbaren. Ein Reporter erhält den Auftrag, eine Story über Personen zu recherchieren, die behaupten, schon einmal gelebt zu haben. Bei einem wichtigen Ortstermin passiert es dann, daß er sich hoffnunglos verfährt und seinen Wagen bei Nacht und Nebel in ein Moor setzt. Schwerverletzt erreicht er schließlich zu Fuß ein seltsames Schloß, in dem Dinge passieren werden, die jenseits unserer Vorstellungskraft liegen und in eine andersartige Welt führen...
An dieser Stelle steigt der Spieler in die Handlung ein, der nun versuchen muß, den Helden genesen zu lassen und wieder in die wirkliche Welt zu überführen. Zuviel sei an dieser Stelle nicht verraten, aber ihr werdet auf viele bizarre Charaktere und Orte treffen, bei denen gute Kombinationsgabe und der richtige Riecher gefragt sind. Leider verfügt das Adventure nur über knapp 50 Locations; dafür sind jedoch alle Orte illustriert und zeigen bei richtiger Spielweise noch zusätzliche Charaktere. Es ist halt auch das nicht Sichtbare, das Unbekannte, auf das man sich bei TWILIGHTWOLRD einrichten muß. Dementsprechend sind die implementierten Rätsel fast durchweg harte Nüsse, die trotz des recht kleinen Spielfeldes lange, durchspielte Nächte ermöglichen. TWILIGHT WORLD ist also mit Sicherheit ein gutes Adventures, das sowohl für Einsteiger als auch „altgediente" Adventure-Fans bestens geeignet ist!
P.S.: Das Rollenspiel-Adventure **SURVIVOR** von den gleichen Autoren wird in Kürze von **BOMICO** erscheinen! *(red.)*

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.
Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
3440 Eschwege

Microwelle



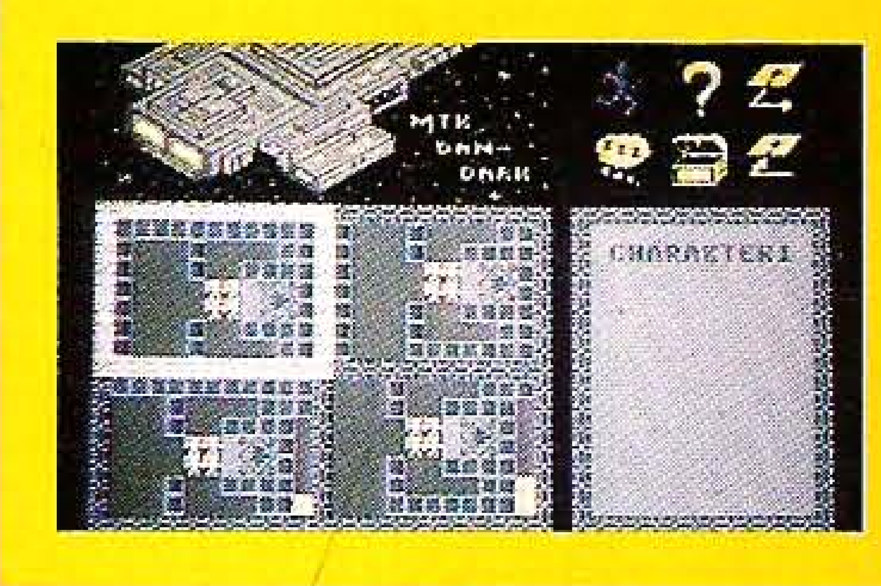


TWILIGHT WORLD
Horror-Adventure mit 50 Super-Bildern. Statt Texteingabe komfortable Icon-Steuerung. Vorgestellt in ASM 6+7/89.
Bestell-Nr.: ST-0789.

ILLUSIONEN
Ein ideenreiches, deutsches Adventure um einen von Außerirdische entführten Wissenschaftler. Lauffähig auf ALLEN ST's (mono + farbe).
Vorgestellt in ASM 2/89.
Bestell-Nr.: ST-0289.



QUIZMASTER
Spannendes deutsches Quizspiel mit über 600 Fragen und komfortablem Fragen-Editor. Vorgestellt in ASM 3/89.
Bestell-Nr.: ST-0389.



IMPERIUM – DER AUFTRAG
Werden Sie das Imperium retten können? Ein komplexes, deutsches Rollenspiel mit spannenden Kampfsequenzen. Vorgestellt in ASM 11/88.
Bestell-Nr.: C-1188 (nur Disc).





CAPTAIN STARK
Ein tolles Strategie-Actionspiel mit 255 Levels und eigenem Editor. Vorgestellt in ASM 12/88.
Bestell-Nr.: C-1288 (nur Disc).



Bestellservice

Microwelle

Diese Programme können Sie ab sofort bei uns bestellen!
Da wir auf eine großartige Verpackung verzichten (eine komplette Anleitung gibt's natürlich), kosten die Spiele nur je **25,– DM!** Bestellungen sind zu richten an:

TRONIC-Verlag
Versand-Service
Postfach 870
3440 Eschwege

Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

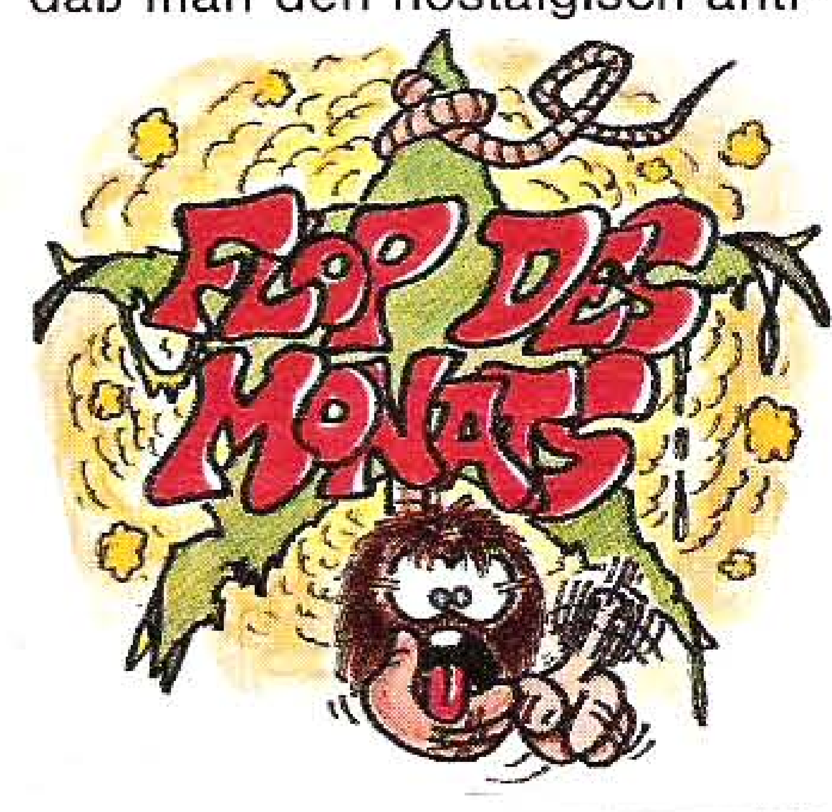


Blasteroids: Beileibe nicht mehr zeitgemäß!

Nachdem wir schon in ASM 3/89 über eine mißlungene Neuversoftung, namens BLASTEROIDS, (damals ST) berichteten, haben wir auch an der Amiga-Version (siehe: Konvertierungsseiten!) nur Mittelmäßiges finden können. Aber, man höre und staune: IMAGE WORKS hat noch einen drauf-, die C-64-Fassung in den Sand ge- und die zahlreicher User der Maschine entsetzt. Neben einem langweiligen Spielablauf und 'ner Grafik von anno 1982 fällt besonders die schlampige Programmierarbeit auf, die sich in vielen Teilen des Gameleins offenbart...

Programm: Blasteroids, **System:** Commodore 64, **Preis:** Ca. 32 Mark (fürs Band) und etwa 47 Mark (Disc.), **Hersteller:** Image Works, London, England.

BLASTEROIDS 64, so heißt unser „FLOP DES MONATS", besticht durch seine geniale Einfallslosigkeit und Schlamperei am laufenden Band. Schlimm genug, daß das alte Spielprinzip der *Asteroids* ins Jahr '89 rübergeholt wurde. Noch weitaus übler ist es aber, daß man den nostalgisch antiken Gedanken so schlampig auf den C-64 umgesetzt hat. Gerade hierbei wird nämlich deutlich, das die Jungs von **IMAGE WORKS** die vergangenen fünf Jahre im Dornröschenschlaf verbracht haben: Die Grafik ist unter aller Kanone; die Schüsse sehen wie Perlerdnüsse aus (der Knabber-Hersteller aus Hannover möge mir diesen „direkten Vergleich verzeihen!) und die Kollisionsabfrage ist sehr ungenau, da hilft es auch nichts, wenn man die blauen nicht zu zerstörenden Felsen anballert: Es flackert zwar immer, aber die Brocken wollen partuh (Sächsisch für „unter keinen Umständen") nicht weichen.



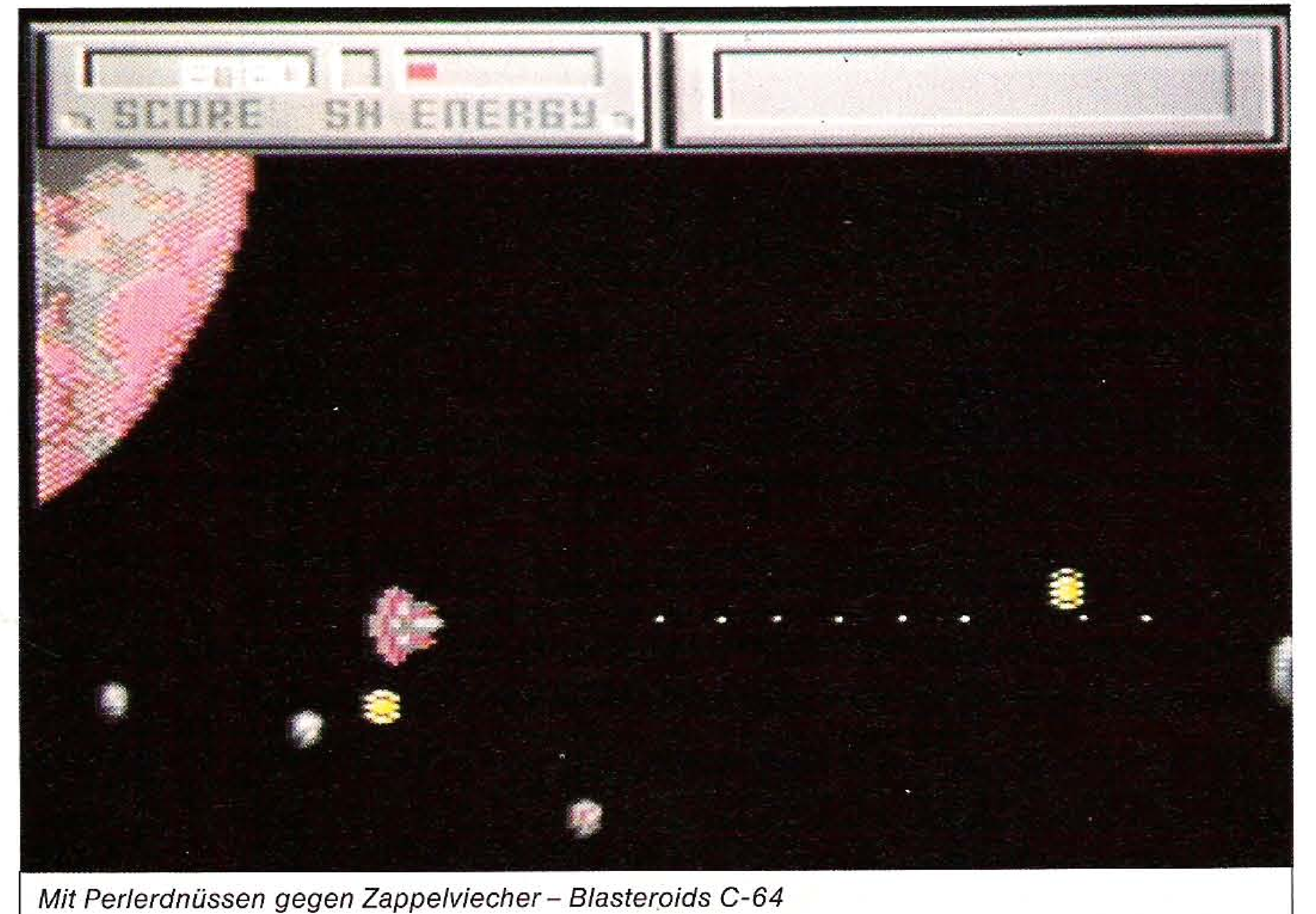
O.k., kommen wir kurz zur Story und zum Spielgeschehen: Die Erde wird wieder einmal von Außerirdischen bedroht; der Spieler erhält den aufregenden Einsatzbefehl, die Fäden des Schicksals in seine Hand zu nehmen und das Böse nebst Asteroiden zu zerstören.

Getreu dem Motto: „Quäle nie ein Tier zum Scherz, denn es könnt geladen sein!" muß man schon ziemlich genau plaziert seine Perlen abfeuern. Zusätzlich gilt es, seine Position durch Schieb und Schub geschickt zu verändern oder sein Schiff, je nach Lage der Dinge, zu vergrößern oder zu verkleinern. Ist ein Sektor von den Aliens befreit, kehrt man in den Zeit-Warp zurück, um einen anderen Bereich (= Level) zu säubern...

Fassen wir BLASTEROIDS (C-64) Schwächen noch einmal kurz zusammen: „Alles, was ein Game braucht", dieser weise Spruch trifft auf das IMAGE-WORKS-Produkt leider nicht zu. „Schnell erdacht, flüchtig gemacht!" trifft da schon eher den Asteroiden-Kern des Ganzen.

MANFRED KLEIMANN

Grafik	**1**
Sound	**2**
Spielablauf	**1**
Motivation	**1**
Preis/Leistung	**1**



Mit Perlerdnüssen gegen Zappelviecher – Blasteroids C-64



PSST!

Für jeden neuen Abonnenten, den Ihr jetzt für „Aktueller Software Markt" werbt, erhaltet Ihr als Dankeschön eine Super-Postermappe! (10 versch. Motive, incl. 1 Megaposter)!

Was müßt Ihr tun?

Sprecht mit Euren Freunden und Bekannten. Füllt einfach den Coupon aus und sendet ihn mit Unterschrift an:

Tronic-Verlagsgesellschaft mbH
Abo-Service,
Postfach 870,
3440 Eschwege

Bitte beachten:
Neuer Abonnent und Prämienempfänger dürfen nicht ein und dieselbe Person sein!

Ich habe den neuen Abonnenten geworben! Bitte liefern Sie mir dafür:

☐ Super-Postermappe (10 verschiedene Motive incl. 1 Megaposter)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum | Unterschrift

Ja, ich abonniere „Aktueller Software Markt" zum nächstmöglichen Termin zum Preis von 59,50 DM (10 Ausgaben) für mindestens ein Jahr. Bei Lieferung ins Ausland beträgt der Jahrespreis 73,– DM. Das Abonnement verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn nicht 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ gegen Rechnung ☐ gegen Vorkasse

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug

Konto-Nummer | Bankleitzahl

Bankinstitut

Datum | Unterschrift

Garantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Dies bestätige ich durch meine 2. Unterschrift.

Datum | Unterschrift





Der eingefleischte Arcadefreak, der es mehrere Stunden in einer verrauchten Spielothek aushält, wird sich mit Sicherheit an einen Automaten erinnern, der damals für Furore sorgte und nebenbei so manche Mark für immer verschlang. Die Rede ist von einer der spaßigsten Kisten, die jemals in den heimischen Kneipen herumgeisterten. Es ist BOMB JACK. Glücklicherweise hatte sich der damals noch nicht allzubekannte englische Hersteller ELITE SYSTEMS dazu entschlossen, diesen Megahit auch der wachsenden Computergemeinde zu erschließen. Meines Erachtens war dieser Entschluß eines der bis heute wenigen Beispiele, wo sich eine Umsetzung vom Automaten auf Computer ausgezahlt hat.

Programm: Bomb Jack, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, Atari ST, Amiga, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen 20 und 40 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England

Sicherlich jeder wird in seinem Computerleben schon einmal dieses ganz besondere Game namens **BOMB JACK** gespielt haben, das ja wochenlang ganz oben in den Softwarecharts rangierte. Zu Recht! **BOMB JACK**, der Mann ohne Furcht und Tadel, hat bekanntlich den schwierigen Auftrag, die „Himmelsschichten" über Griechenland, dem sonnigen Ägypten und, was nicht fehlen durfte, New York von todbringenden Bomben zu säubern. Zu diesem Zwecke besitzt unser Held besondere Fähigkeiten, genauer gesagt: eine immense Sprungkraft, die ihm Sätze „über den ganzen Screen" erlaubt. Außerdem kann er im Fallen einen speziellen Umhang als Bremsfallschirm verwenden, wodurch sich ungeahnte Möglichkeiten (Flattern, flattern, flattern) ergeben. Jedoch hat das muntere Bombensammeln einen kleinen Haken: Das leidige Kleinvieh, welches die ganze Zeit über den Bildschirm schwirrt, mit dem Ziel, eines der drei Leben von Bomb Jack zu stiebitzen. In den einzelnen Levels trifft man auf heimtückische Roboter, listige „Killer-Spatzen", die sich mit besonderer Vorliebe auf den „Retter" stürzen, und dergleichen mehr. Nicht zu vergessen sind die absolut tödlichen Satelliten, die ziellos in Kamikazemanier Jagd auf Bomb Jack machen, meist mit Erfolg.

Beim Entschärfen der explosiven Murmeln ist neben extremem Timing und Geschick am Joystick vor allem Tempo gefragt, denn wer sich nicht der Bomben im Akkord entledigt, droht an der sich ständig vermehrenden Zahl des Ungetiers regelrecht zu ersticken.

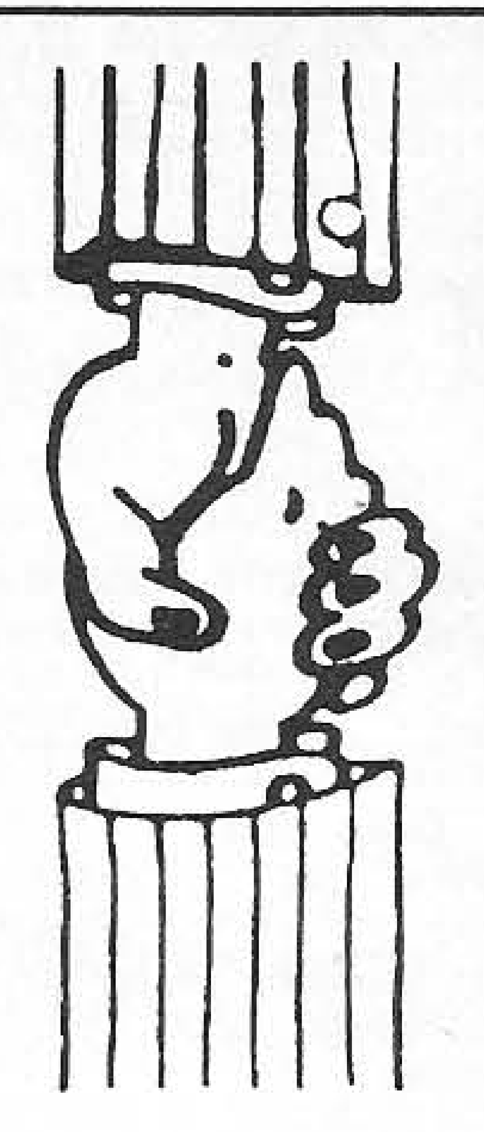
Die Grafiken waren damals auf den 8bittern „phänomenal", was sicherlich jeder bestätigen wird, der einmal in den Bann dieses Spieles geraten ist. So farbenfrohe, so detailierte Hintergrundgrafiken gepaart mit gewitzt angelegten Plattformen hatte das „Fachpublikum" zum damaligen Zeitpunkt noch nicht zu sehen bekommen. Aber gerade als ich BOMB JACK vor wenigen Wochen wieder hervorkramte, war ich um so mehr über die grafische Brillanz erstaunt, mit der sich auch noch heute mancher hinterm Ofen hervorlocken läßt, denkt man an den heute leider gängigen „Durchschnittsschrott". Neben dem C-64 und dem Schneider CPC zeigte sich gerade der viel geliebte Specci von seiner besten Seite, besonders in puncto Animation. „Jahre" später erschienen schließlich auch Versionen für die großen Brüder, bei denen dann erst recht die Post abging.

Ähnlich gut geriet der Sound. Allein die Tatsache, daß mehrere Melodien vorhanden sind (von der exzellenten Qualität ganz zu schweigen), spricht Bände. Ein wahrer Ohrenschmaus tut sich einem auch heute noch auf. Von Galway-Hubbard-und-wie-sie-alle-heißen-Einheitsware kann überhaupt keine Rede sein. Vielmehr sprudelt es geradezu aus dem Lautsprecher, spritzig und quirlig.

Zusätzlich machen noch viele Features wie Superpills oder Bonus-B's das Spiel zu einer Sucht. Wen sie erst einmal gepackt hat, den läßt sie so schnell nicht mehr los. Dies gilt heute genauso wie vor drei Jahren, ich kann mich nur wiederholen. Was schließen wir also daraus? Nun, vielleicht nicht viel, aber ich würde auf alle Fälle noch einmal tief in meiner Softwarekiste kramen, den ganzen Schund der letzten Jahre zur Seite schubsen und **das** Spiel hervorbuddeln: BOMB JACK. Von der technischen Seite mag zwar manch' „Spezialist" den Eindruck bekommen, daß die ganze Chose etwas antiquiert wirkt (mir ging es jedenfalls streckenweise auch so). Aber an den spielerischen Elementen kommt kaum einer vorbei. Ein Spiel, das Freude, auf längere Zeit hinweg, garantiert. Noch vier Worte zum Nachfolger BOMB JACK II: Das war wohl nichts. Den Bewertungen liegt der heutige Bewertungsmaßstab zugrunde (wie immer subjektiv). *Torsten Blum*

Level eins, auf dem C-64 fotografiert.

Grafik	**7**
Sound	**10**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**





Biete Software

Date: 28.03.89 News: R-Type 100% Danger Freak, Crazy Cars II, ... Contact for swapping or buying: PO. Box 62, 3380 Pöchlarn, Austria, or phone: 02757/2284 (Hannes)

Verkaufe/Tausche Source-Cods (Seka). Call: 0228/482332 Dirk von 16-19 Uhr. Tausche auch Heavy Musik Dri Amiga

Löse meine Amiga Softsammlung auf! Teilweise neueste Sachen ... Info gegen 80 Pf. Rückporto: KWK, Postfach, 2401 Hamberge - West-Germany! Schnell, diskret, zuverlässig!

*** Brandheiße Erotikprogramme C-64!** * aus den USA, Schweden und Italien in einer noch nie dagewesenen Qualität für läppische 20 DM. Bei V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41

C-64 PD- und Freesoft: 1 Disk aus 30 versch. für nur 3 DM. 1 Disk mit freiwählbarem Inhalt für nur 5 DM. Info und Liste gegen frankierten Rückumschlag bei: V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41

Neuste C-64/Amiga Software! Verlangt Listen gegen Einsendung von 5 DM oder Sfr. bei: X-Ray, Postfach 1 18, 6260 Reiden, Switzerland.

EXS * Amiga *** EXS** If you want or have the latest stuff call: 040/7159541 (best time to reach me is between 14-16 and 20 - 23 o' clock) so long *** EXS

***** STOP *** Abo's! Lowest prices! Interested? Call fast! Tel. 091222/78952 - also beginners!**

Verkaufe!!! Die Arche des Captian Blood. Schickt 25 DM in bar und eine leere Disk an: M. Hansen, Raphaelsweg 16, 4047 Dormagen 1!! Nur für Commodore 62/128!!! (fast)

Verkaufe Spiele für C-64/Disk (Orig.) Antiriad 20 DM, Zak McKracken 30 DM, Five Star 30 DM, The Eidolon 40 DM, Montezuma's Revenge 5 DM, Head o. Heels 25 DM, Vampire's Empire 29 DM, Bard's Tale 3 49 DM. Alles zusammen: 180 DM. Tel: 02771/6305 (Jan)

Das Muß für jeden Amiga-Programmer der Freezer FR38 ermöglicht Freezen (Einfrieren) von Programmen, auch mit hartnäckigem Kopierschutz. Infoanfragen und Bestellungen (52,70 DM) an: V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41

Rippe Musikstücke aus für jedermann (auch mit Playerdemo!) + suche dringend Logoeditors + 3 x 3 Multichars + IntroM.! Von 18-20h (Mo + Mi) anrufen: Tel. 04503/3234 Oliver Cluber ... swapping

Ich verkaufe neue + alte Software! Gute Qualität, kleine Preise!!! Send it to: Kojak, Postfach 11 33, 3505 Gudensberg

***** Atari ST *** Atari ST ***** Verkaufe Original ST-Games: Star-Glider 2 (deutsch): 49,- DM ** Larry Laffer 2: 55,- DM ** Kings Quest 4: 67,- DM ** Call: 06351/8136 (Torsten)

Intros! Ich schreib Euch eine Intro nach Wunsch! Tel.: 05442/3736 (Jens) Nur 18 - 19 Uhr! Ich suche nach Musik und guten, neuen Demos auf'm C-64! No swappers, loosers and lamers!!!

C-64/C-128/VC20 Software. Lernprogramm, Spiele, Buchhaltung, Datei, Textverarbeitung, Floppy- und Programmierhilfen. Je zweiseitige Diskette 5 DM. Kostenlose Liste: 040/5707157

AMIGA FUN! Das Diskmagazin für den Amiga. Mit PD-Tests, Berichten, Tips Tricks und ... Dieses Magazin kostet nur 6 DM. Amiga Fun, Düsseldorfer Str. 50, 4060 Viersen 12 (auch PD)

Beste Intro-Demo-Letter-Maker und andere Super-PD-Software (Digis, Diashows, Demos ...) für den C-64 bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Doppeldisk mit Liste und anderer Super-PD gegen 3,50 DM u. Rückporto.

Hot C-64 PD-Soft: Intro-Demo-Letter-Maker + Many Demo Pictures, over 20 Digi Sounds, 99 Chars + Mega Packer + Koala/Char Buster + Floppy Speeder (200 Blocks in 10 sec.) u.v.m. Schick 5 Disks, 10 DM und Rückporto an Marc Becker, Im Windegut 17, 5411 Neuhäusel

C-64 * C-64 * C-64 * Software und Anleitungen kann ich Euch jederzeit bieten. Wollt Ihr sie ebenso wie neuesten stuff, dann schreibt an: EOF, Postfach 65, A-1234 Wien, antworte 100%!

Deutsche Amiga-Anleitungen, keine Raubkopien: Sonix, Elite, Seka, DPaint 3, WB 1.3, Sil. Service, Pagesetter, Virus, Interceptor, ECO, V. Scape, Pawn, Skulpt,....Info: 1 DM an: F. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

Verkaufe Original für C-64 (100% OK) Solo-Flight - 30 DM, G. Sisters - 30 DM, Driller: 30 DM, Druid: 20 DM, Graffiti Man: 30 DM!!! M. Wiesner, Geranienweg 2, 3170 Gifhorn -100% Antwort!!!!!

Verk. Originale mit Anleitung: Phantasie III (40 DM), Werner-Mach hin (30 DM), Geos V 1.3 (20 DM) + 3 DM Rückporto. M. Richter, Am Darnsee 17, 4550 Bramsche 1 *** C-64

****** AMIGA POWER CLUB ****** Wegen Clubauflösung verkaufen wie ca. 500 Orig.-Spiele 60% unter Neupreis. Liste gegen frank. (2,40 DM) Rückumschlag (DIN A4) Postfach 13 06, 5900 BH Venlo

Ich verschenke: über 100 Demo-Intro- bzw. Lettermaker, 314 Sounds, 158 Charsets für nur 50 DM! Außerdem Cruncher, Compacker, usw. Schickt 50 DM an: Postfach 20 48, 4450 Lingen

For the best Intro-Demo-Lettermaker-Collection (Part II) Send 10 Disks and 20,- DM to: The Bitstars, Postfach 10 06 39, 6940 Weinheim!!! Send or die ...

Von Privat für Privat, The Header! Ein Deutschsprachiges Magazin auf Diskette für den Commodore 64 (!) Unkosten: 7,- DM + 1 Disk, Br. Mark inkl. Firmen und Händler anfr. erwünscht. G. Santhor, Sudersenstr. 14, 3000 Hannover 91. BR-Deutschland (ACID Desgin!)

Verk. Jinxter für C-64, originalverpackt. DM 30,- VB. Textadventure-Sammlung, selbstgeschr. für DM 10,-. Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt. Verkaufe auch Lösungen!!!

Verkaufe Soft für C-64 (Disk) 10 Disks = 10,- DM. 100% Antwort. Schickt Disks und Geld an: Daniel Fahl, Karl-Lerch-Str. 18, 4630 Bochum 1

Original Atari ST-Software! z. B. Operation Wulf od. Speedball zu fairen Preisen. Frag doch einfach mal nach! Tel. 08142/16545 nach 15 Uhr.

*** IBM-PC! *** Super-Software from Austria! Für die ASC II-Liste, bitte eine leere 5,25" Disk an: Thomas Suschnik, Ritzingstr. 23/6, 9100 Völkermarkt, Österreich. Suche A-500, billig!!!

C-64 PD-Software-Angebot! 5 Disks voll mit PD-Soft gegen Einsendung von 5 Disketten und DM 10,- abzugeben. J. Schwab, Taunusstr. 13, 6085 Nauheim

Super Porno-Paket for your Amiga!! 5 * 20 D Discs + Top Pornos only 30 DM. (Cash or chepue). Nur für Erwachsene! Lieferung absolut diskret. A. Rauer, Ahornstr. 8, 8969 Dietmannsried

Do you want to have your own 100% - Assembler-Intro on the Amiga??? Cheap and good! (Sprites, Bobs, Copper, Sound, Analyzer ...) Call: 04166/1293

**** C-64 ** Tausche Ultima 3 & 4 gegen andere Rollenspiele.** Suche allgemein Rollenspiel-Anleitungen! Verkaufe Oldies auf Disk & Tape! Alle Games Original mit Anleitung! Tel.: 06597/2645

1600 Superpokes für nur 10 DM (C-64). Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

I'm coding C-64-Intros according to your description. I'm even able to do difficult things like DYSP, up to 9 raster-splits and so on. Intro + Editor will cost you 40 DM. For more information call 06737/1710 (Bernd)

MOULIN-ROUGE Heiß! Wirtschaftssimulation mit Kondom und Comic fanatische Spieler! C-64/128, Disk, dt., 15,- DM (Bar/NN.) bei M. Strebakowski, Ludwigshöhe 3, 8832 Weißenburg

Verkaufe Final Cart. III mit deut. Anl. (45,-), C-64 Originalgames (D/K) z. B. Micropr. Soccer (Disk: 30,-) und ASM, 64er, Happy C., Run, Powerplay. Uwe Blumberg, Aschen 153, 2840 Diepholz.

10 Disketten mit neuesten Intro-Demo-Lettermakern für nur 25,- DM. Bestellen gegen Vorauskasse bei: Torsten Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1

Biete neuste Software fast geschenkt. Manfred Dietscheidt, Teinenkamp 16, 4770 Soest *** Amiga 500

C-64 40 dtsch. Adventures C-64, 8 Diskseiten, 20 DM Vorkasse, Postfach 68 03 08, 3000 Hannover 61

MSX-Software! Es gibt sie noch! Anwenderprogramme und Spiele (zum Tiefstpreis) Unbedingt kostenloses Info anfordern bei: Taro Rohrl, Anglerstr. 25, 8000 München 2. Fass!

Hey C-64 Freaks!! Hey C-64 Freaks!! Habe immer neueste Games!! Z. B. Fish, Hostages, Bombuzol, Neuromanzer. Fragt nach der Liste bei: Jan Lewalter, Lange Str. 23, 6333 Braunfels 4

Verkaufe allerneuste Games wie z. B.: Hostages, Microprose, Fish, u.v.a. Schickt: 10 Discs, 15 DM und Eure Wunschl. an: Sascha Kotzorek, Lortzingstr. 15b, 3502 Vellmar, C-64/Disk

Verkaufe Spectrum 48/128K Programme z. B. Trantor, We are the Champions, Where Time stood still, All Stars, Bards Tale. Liste bei: T. Schmidt, Heerstr. 53, 4100 Duisburg 1

- Software Empire - PD-Disks für C-64 und Amiga (Demos, Tools, Games, Writer, Demomaker, usw.) ab 2,75 DM! Liste gegen 1,- DM Rückporto! System angeben! Software Empire, A. Böning, Lange Str. 118, 2880 Brake

Verkaufe für MS-Dos (3,5 Zoll): Kingsquest 1-3 (einzeln 20,- DM) Policequest (40,-), Spacequest 2 (40,-). Tel. 04871/3933 Mittwoch-Freitag

Verkaufe 6 Original C-64 Disks für je 15,- DM: Alternate Reality, Green Beret, Brian CLoughs Fussb. Man., Field of Fire, V, Super Huey 2. Tel. 05191/12923 (Maik)

Hey! Just send 10,- DM to get Microprose Soccer for Amiga or Ports of call for C-64 to: ESI, Postfach 04 78 57, 4600 Dortmund 1. Answer is for sure!

******* C-64 Disk ******* Suche Hausverwaltungs-, Drucker-, Anwenderprogramme und Games alles Art zu kaufen o. tauschen. Habe Top Games. Liste an: Chris Hardt, Münchberg 3, 6336 Solms 3

13.3: Space Harrier, 28.3: R-Type You need stuff??? Write to: Gerhard Schwaighofer, A-3383 Hürm Nr. 16. Günstig: Disk 2 DM od. 15 ÖS Zeitschriften: 4 DM od. 25-30 ÖS!!!

Atari ST Biete ca. 50 neue und alte Originalspiele an, z. B. Combat Pilot. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Matthäus, Lipschitzallee 82, 1000 Berlin 47

Atari ST Originale! Spiele und Anwender, z. B. Agentura, Time of LOve, Yuppis Revance, Art Diretor und andere. Telefonauskunft ab 18 Uhr Tel. 030/6851243

Superheißes Porno-Paket für Deinen Amiga! 5 2DD Discs + Hot Pornos only 30 DM (Scheck oder bar)! Nur ab 18 Jahren! Lieferung absolut diskret. A. Rauer, Ahornstr. 8, 8969 Dietmannsried

***** Für ATARI ST *** !!! Verkaufe Originale zum halben Preis!!! Atax 21,90, Euro Soccer '88 29,50, Outran 29,50, Action Service 29,90, Sidewalk 29,50, Gauntlet II 32,90, Datamat 49,50, Gemcards Deep Space 19,50, Signum II, Twist, Tempus, Colorstr 29,-, ... ca. 200 Prg. vorhanden, kostenlose Liste anfordern, Ruf: 04191/4320

AMIGA * AMIGA * AMIGA *** Die allerneusten und besten Games, sowie Anwender usw... gibt es bei: Peter Gerrmann, Kempener Str. 123, 5060 BGL 2 (1,- DM-Rückporto, bitte!!!)

Verkaufe für IBM: Bob Moarn Djungle, 20000 Meilen unter dem Meer für jeweils 38,- DM! Mark Kander, Teutonenstr. 11, 1000 Berlin 38, Tel. 030/8032878 (ab 14 Uhr).

Wichtige Hinweise für Kleinanzeigeninserenten:

* Private Kleinanzeigen werden nur gegen Vorkasse veröffentlicht!

* Zur Bezahlung von Kleinanzeigen werden keine Briefmarken oder Fremdwährungen mehr entgegengenommen!

* Kleinanzeigenaufträge unter Angabe einer Postlagerkartennummer oder dem Hinweis „postlagernd" werden **nicht** veröffentlicht.

* Der Verlag behält sich vor, alle von der Bundesprüfstelle indizierten Programme, ersatzlos zu streichen.

* Wir weisen darauf hin, daß urheberrechtlich geschützte Software nur im Original zum Verkauf oder zur Verbreitung angeboten werden darf.

AUSTRIA: C-64 Disks abzugeben, brandneue Games und viele alte Klassiker! Schreib an Postfach 36, A-1108 Wien und Du kriegst kostenlos meine Liste auf Disk!

Biete Amiga-Soft teilw. mit Anl. auch Bücher. Von Anw.-Spiel alles vorh., supergünstig, Neues und Altes wg. Systemaufgabe. Abs. K. Oliveras, Günnichfeldener Str. 25, 4650 Gelsenkirchen

Habe immer neueste Software für den AMIGA!!! Ruf an: 0202/506310

Verk.: Hostages, Oper. Neptune, Ninja 1 + 2 und andere Super-Games a bis 7,- DM. Suche Tauschpartner muß Top-Games haben! Tel.: 06122/2852 only C-64 Disk Danke ****

Verk. meine beidseitig besp. C-64-Disk für 2,- DM/Stück oder tausche gegen Amiga Disks. Verk. auch VHS Videoc. mit ungekürzten Videoclips. Michael Engel, Postfach 20 92, 4709 Bergkamen

Amiga-Originale: Thunder Blade 45, Virus 42,-, Chessmaster 2000 35,-, Chamonix Challenge 33,-, Marauder II-Copy 37,-, Goldrunner 27,-, Iceball 22,-, Interceptor 40,-. Alles dt. * 06622/2988

Verkaufe für C-64: Bismark (D), 4th & Inches (D), Skate or Die (C). Nur Originale! Tel. 09480/434 von 15 bis 17 Uhr; ask for Thomas.

Der Schatz von Clark Hall. Ein Basic-Adventure für Anfänger. Nur DM 3,-. Auch noch andere Adventure. Sven Sichelschmidt, 4100 Duisburg 18, Friedrich-Ebert-Str. 111

Dream Girls - pikantes deutsches Adventure, Supergrafik, C-64, 4 Diskseiten 29,95 + NN., Hot Girls - Dia Show 19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Beste Intro-Demo-Letter-Maker und andere Super-PD-Software (Digis, Diashows, Demos ...) für den C-64 bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Doppeldisk mit Liste und anderer Super-PD gegen 3,50 DM u. Rückporto.

Atari ST Originale! z. B. Larry 2, Bismarck, Hostages, UMS, Phantasie 2, Heroes of the Lance, Empire etc. Tel. 0221/218199 Rolf - UBO Bliersbach

C-64!!! Wer sucht Hostages? Ran ans Telefon und wählt: 06172/33189 (Boris) oder 06172/301484 (Kai)! See ya!!!

Biete diverse Orig.-Software für C-64/Cassette. Liste anfordern bei: Thomas Voss, Kottwitzstr. 55, 2000 Hamburg 20

AMIGA* Freezer FR38 *AMIGA Jetzt auch für Amiga! Der Freezer FR38 ermöglicht freezen (einfrieren) von Programmen, auch mit hartnäckigem Kopierschutz. Infoanfragen und Bestellungen (52,70 DM) an V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41

Verkaufe DAS Zeichensatz Sortiment für den Amiga! Über 30 Zeichensätze in 8 - 32 Farben für Intros, Werbung, etc. Zu bestellen bei: T. Jubel, Kirchenherrweg 154, 2050 Hamburg 80. Alle Zeichensätze als Iff-Bilder. Noch Fragen? Tel. 040/7238079

C-64/Amiga Software. Verlangt entsprechende Listen gegen Einsendung von 5 DM oder 5 sFr. bei: X-Ray, Postfach, 6260 Reiden, Switzerland!

Biete u. Suche (Tausch)-Software für den Amiga 500. Liste anfordern unter: K. Wojach, Walporzheimer Str. 41, 4100 Duisburg 12 - Rückporto nicht vergessen. Nur Original- und PD-Software

*** Atari ST ** Public-Domain ** Atari ST *** Liste auf Disc bitte anfordern *** Karin Büst, Rennbahnstr. 20, 2000 Hamburg 71, Tel. 040/6514966 *** PD

C-64 Orig. Software zu verkaufen! Tigers in the show, Prohibition, Gemstone Healer, Gemstone Warrior, President, Action mit Quelle, je 20 DM, Tel. 08341/18917

AMIGA-Originale: Out-Run, Hostages (je 30 DM), Rocket Ranger (40 DM), Elite dt. (35 DM), MS-DOS (2 Disks + Handbuch + K Lexikon) 90 DM, Textcraft, Graphicraft (je 40 DM). Hi Hennie!!! Call: 04952/1747 Jan

Verkaufe Game Ons für C-64 für je 5,- DM. D/89, 12/88, 3/89 u. Magic Disk 12/88. Außerdem Originale auf Disk z. B. Bards Tale III 25,-, Danger Freak 20,-, Water Polo 15,- u. a. Melden bei: N. Krüß, Wilhelmshavener Str. 698, 2192 Helgoland

Jede Menge C-64 Stuff. Wie: Warlocks Quest, Fish, Menace, Superman ... Info bekommt IHr bei: Alexander Käss, Hummelstr. 7, 7987 Weingarten. P.S. Stand von März!!!

Das Public-Domain-Center (C-64/C-128) bietet über 300 Programme (Anwender, Spiele und Maker)! Liste gegen 1,- DM Rückporto. PD-Center, Gartenstr. 3, 6108 Weiterstadt-Gräfenhausen

Verkaufe: 2 Disks voll mit Porno-Shows für Amiga. Alles digitalisierte Fotos. 2 Disks = 20,- DM! Solange der Vorrat reicht!!! 02204/69088 Mike

Public-Domain-Pool für C-64 Besonders viele Intro-Demo-Letter-Maker. Disk schon ab 2,- DM. Liste gegen Rückporto bei: T. H. Herner Str. 277, 4630 Bochum ***

13.3: Space Harrier 28.3: R-Type You need stuff? Write to: Gerhard Schwaighofer, A-3383 Hürn Nr. 16. Günstig!! Disk 2,- DM od. 15 ÖS Zeitschriften: 4,- DM od. 25 - 30 ÖS!!!

Verkaufe für PC: Police Quest, Legend of the Sword, Star Trek, Fish, UHS + 2 Szenario Disk + vieles mehr zu je 40,- DM. Klaus Vill, Tel. 08271/6796

!!! Verkaufe Originale zum halben Preis!!! Atax 21,90, Euro Soccer '88 29,50, Outrun 29,50, Action Service 29,90, Sidewalk 29,50, Gauntlet 28,90, Datamat 49,50, Gemcards 43,50, Colorstar 29,-, ca. 200 Progr. vorhanden, Liste anfordern, Ruf: 04191/4320

Amiga-Software!!! Brandaktuell, alle guten Progs vorhanden. Faire Preise und super Service. Liste gegen 1,- DM-Briefmarke bei: Peter Gerrmann, Kempener Str. 123, 5060 Bergisch Gladbach 2

FLASH -- The Dream to the AMIGA! Wanna beat every highscore?! Mit der direkt an den Prozessor angeschlossenen Schaltung. Flash können alle Programme (Spiele) jederzeit gefreezed und später weitergespielt werden. Für 52,70 DM erhalten Sie bei V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41. Die komplette Schaltung!

Verk. für Amiga: Mickey Mouse, Fish, Gauntlet 2, LED Storm, Tiger Road, Captain Fizz, u.v.m. zu 40,- DM. Klaus Vill, Tel. 08271/6796

Prickelnde Erotiksoftware für Amiga! Brandheiße Girls aus Italy und den Staaten zeigen ALLES! Keine Tabus! 5 prallgefüllte Disks für nur 35,- DM (Disks inbegriffen)!! Schreibt an: V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41

*** CH * C-64 * MSG * C-64 * CH *** Du suchst eine superbillige C-64-Softquelle? Melde Dich bei; MSG, Arnhof, 8810 Horgen, Auf 3 1/2 + 5 1/4"!! Auch Abos!! MSG - on the Move ...

Amiga * Switzerland * Amiga Der Flash verkauft die Top-Soft für Deinen Amiga! Call: 062/263528. Bitte nur bis 18.30 Uhr anrufen!!! (Massimo verlangen)

Dream Girls - pikantes, deutsches Adventure, Supergrafik, C-64, 2 Disk, 29,95 + NN., Hot Girls - Dia-Show -19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Infos.

Exklusive PD, Superspiele (Werner, Zitrax) Supersounds (ACID, Mixes) Superutilities, auch für Anfänger, da alles menügesteuert u. selbstbootend, Liste gegen 80 Pf. Rückporto * Amiga *

Amiga: Schreibe in Assembler Intros Demos und Musik (Soundtracker). Tel. 030/6122316 (Andy)

Sport Turnierplanung MS-DOS Gruppen + Finales DM 39. Postkonto 2799047 H. J. Ribbers, Anjelier 34, 7621 AM Borne Holland. A must for every Sportverein!

Sport Turnierplanung MS-DOS Gruppen + Finales DM 39. Postkonto 2799047 H. J. Ribbers, Anjelier 34, 7621 AM Borne Holland. A must for every Sportverein!

Wer billigstes Computerfutter für C-64 will, der schreibe zackig an: Wolfgang Scheucher, Mühldorfer Str. 1, A-8330 Feldbach. Zugreifen lohnt sich!!!

Sucht Ihr die besten Amiga-Diashows und wollt Ihr die Liste + 1 Probe-Diskette, dann schickt 10,- DM an: Marco Schröder, Schaftrift 12, 3043 Schneverdingen

Verk. für ATARI ST: Operation Wolf, Victory Poad, JSS, Leisure Suit, Larry 2, Thunderwing u.v.m. zu 40,- DM. Klaus Vill, Tel. 08271/6796

Schweiz C-64 Schweiz C-64 Schweiz Haben über 100 Games. Info bei Thomas Kolinski. Wenn noch Fragen, dann Markus Cierny fragen! 8840 Stiftschule Einsiedeln!!! Nur schreiben, bitte nicht telefonieren!!! The Arthus Software!

ST: Verkaufe Org. Programme: Fish, Corruption, Legend of Sword, Down at the Trolls, Bermuda Project, Vermeer, Star Trek, ... Tel. 07041/7946

PD-Disk für C-128!!! Über 40 Programme aus allen Bereichen! UNd das alles für 5,- DM! Greift zu! Hendrik Mans, Demminsweg 4, 6200 Wiesbaden. Tel. 06121/521915 von 15 - 18 Uhr!! Bye...

Amiga: Verkaufe ca. 600 Instrumente auf 8 Disketten. Alles Samples von guten Geräten (D50, EPS, S50, DX7). Tel. 030/6122316 (Andy).

Verkaufe billig neuste Amiga-Soft. Wenn Ihr interessiert seit, dann ruft an 05732/71486 nach 19 Uhr. Tausche und verkaufe auch 64' er Software!!

Crazy Cars II + F.O.F.T. on Amiga! You can get it for 20,- DM at Uli Fischer, Postfach 047857, 4600 Dortmund 1. Show no fear - answer is 100%

Verkaufe für Amiga Flight 2, Alien-Syndrome, Xenon, Jet, Thunder Blade für je 30,- DM. Alles Originale - schreibt an Heiner Braden, Saarlandstr. 149, 6530 Bingen

Neu! "Boot Stop" schützt ALLE Disks vor "illegalem" Zugriff. Info gegen Rückporto oder gleich bestellen bei CCE, Dunantstr. 29, 6200 Wiesbaden. Auch Amiga-Software zu verkaufen!

Verk. für C-64 Disk Circus Games, Superman, Menace, Fish, ISS je 25 DM. C-64 Cass: Wec Le Mans, Dragon, Ninja, Batman, Savage, Dynamic Duo, u.v.m. je 20 DM. Klaus Vill, Tel. 08271/6796

Verkaufe massenweise Originaltapes für den C-64, billige Powerpakete. Liste unter 08395/7205 für jeden etwas!!!

!! Hot Amiga-Soft * Austria * 100%!! Für die neueste Amiga-Soft schreibt an: TRV, P.O.Box 10, A-8607 Kapfenberg. Suche auch noch 100% Swappartner!! Disks 110% Backsending!!!

Verkaufe Manager 88/89 C-64: Werden Sie Meister, OFB und UEFA-CUP Gewinner. das Spiel gibt es bei Markus Hermann, Beethovenstr. 21, 6455 Erlensee für 20,- DM + Disk + 3,- DM Porto.

AMIGA 500! Braucht Dein Amiga 500 Futter? Ich tausche, kaufe und verkaufe Games. Liste gegen frank. Umschlag. Schreib an Marc Landeck, Richard-Lattorf-Str. 18, 3000 Hannover 91. Amiga 500 (Orig.)

AMIGA 500! Braucht Dein Amiga 500 Futter? Ich tausche, kaufe und verkaufe Games. Liste gegen frank. Umschlag. Schreib an Björn Steuer, Röhrbeinweg 4, 3000 Hannover 91. Amiga 500 (Orig.)

AMIGA ** C-64 An Liste interessiert? Dann mit 1,30 DM frankierten Rückumschlag an: Danger Freaks, Taubengasse 7, 6320 Alsfeld 1 * Ausland frei **

Fantasy Girl - Adventure Ihrer Träume, Sexmission - erotisch, freches Adventure, je 2 Disk, deutsch, Supergrafik, C-64, je 39,95 + NN., beide 59,95 DM + NN. Auch Infos. Holger Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

Verkaufe Originale für Amiga: The Pawn 50 DM, Empire 40,- DM, Digi Paint 40 DM, Reise z. Mittelpunkt d. Erde 20 DM, zusammen 130,- DM. Tel. 04764/319 ab 18 Uhr.

Verkaufe Original-Software Stück 15 DM. Verk. auch Leerdisketten 300 Disk für 200 DM. Auch im 10 Pack zu verk. für 7,50 DM. Jörg Tinnemeyer, Ostpreußenstr. 1, 2841 Rehden. Tel. 05446/1657

AMIGA PD-Software!!! Biete alle Programme auf über 1000 Disketten. Info bei: Matthias Rieß, Wilhelmring 106, 5600 Wuppertal 12, Tel. 0202/400015. Infodisk gegen Leerdisk + Porto

For the best Intro-Demo-Lettermaker-Collection (Part. II) Send 10 Disks and 20,- DM to: Jochen Schneider, Lerchenklingen 7, 6948 Wald-Michelbach!! Send or Die!!!

100 atemberaubende Koala-painter-Graphiker auf 7 Diskseiten, ideal für Demos! 20,- DM Vorkasse. 100 fantastische Hires-Graphiken auf 5 Diskseiten: 20 DM. Vorkasse. Bei: J.P., Hirzau 81, 8360 Deggendorf.
P.S. Alles C-64!!!
Beeilung!!!

Super-Porno-Paket for your AMIGA!!! 5 Discs + Top-Pornos only DM 30! (cash or cheque) Nur für Erwachsene! Lieferung absolut diskret!
A. Rauer,
Ahornstr. 8,
8969 Dietmannsried/Allgäu

40 Disketten mit neuester Software für Amiga günstig abzugeben. Tel. 07252/643322 ab 18 Uhr oder write to: ACS, Postfach 20, A-4407 Steyr, Österreich

Erotika - außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, deutsch, 3 Disk, C-64, 29,95 + NN. Erotiks II - 19,95, beide 39,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61

Are you searching for Hostages, Ports of Call and Crazy Cars II on C-64? No Problem! Send DM 20,- for these Games to: Uli Bruns, Postfach 05 55 02, 4600 Dortmund 1 - Answer 100%

Verkaufe PD-Soft: Demo-, Intro-, Lettermaker, Packer, Linker, Writer, Show's... Nur 1,- DM pro Disk + Porto zu zahlen! Send to: Jürgen Beudden, Kröverstr. 18, 5000 Köln 51 - Cu later (C-64)

AMIGA!!! Verkaufe Hostages (10/88 + 11/88) und Asterix im Morgenland (11/87). Beide ASM-Hits. Ruft an oder schreibt. Jürgen Nagler, Moos 7, 8011 Forstinning. Tel. 08121/3797!! Amiga

Verkaufe Top-Software für Amiga und C-64. Habe das neueste vom Neuen. 5 Disks für 5,- DM. Schickt an Wolfgang Eisend, A.-F.-vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach 1. 100% Antwort.

Schweiz C-64 Amiga Schweiz!!! C-64, Alex, P.O.Box 15, CH-9423 Altenrhein (071/422282, ab 18.30 h!) AMIGA: C. Cavallaro, Hauptstr. 52, CH-9422 Staad (071/422996) for Top-Soft

***** THORAX ***** Wer eine wirklich zuverl. und billige Amiga-Softquelle sucht der schreibt an: P.O.Box: 82 - L-6401 Echternach (Versand aus BRD!) (Auch Abos!)

Sexmission - erotisch, freches Science-Fiction Adventure, Fantasy Girl-Adventure Ihrer Träume je 2 Disk, deutsch, Supergrafik, C-64, je 39,95, beide 59,95 DM + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos.

Hier findest Du was Du suchst!! Top-Software für den AMIGA!! Schreibt an THORAX - PO.Box 82, 6401 Echternach - Luxembourg (Kein Tausch! Versand aus BRD!)

Heiße Pornos für Ihren Amiga!!! 5 Discs - hot Pornos nur DM 30,-. (bar/Scheck) nur für Erwachsene! Lieferung absolut diskret! A. Rauer, Ahornstr. 8, 8969 Dietmannsried/Allgäu

Sie wollen Software? Wir haben sie!! Schnell, diskret, billig. Schreiben Sie jetzt an: P.O.BOx 82, - 6401 Echternach, Luxembourg

Achtung Rennbahnfans! Habe Trabersimulator geschr. (zwar Basic, aber zieml. voll ausgeschöpft) - Grafiksequenzen, alle Wettmöglichk., 12 verschied. Rennen, abspeich. vieler Details, Journalausdr. mögl. nur C-64!! Für 7,- DM + 2,- DM Rückporto + 3 (!) Leerdisks. S. Bauer, Rückertstr. 47, 8440 Straubing

I sell the Original-Game "Phantasie" for 45,- DM. Außerdem noch Gry-Zor für 25,- DM. Beides auf Diskette. (C-64) Call: Germany 04723/4074

C-64 und Amiga-Soft!! Write to: Kirchenstr. 17, A-4072 Alkoven. P.S. TFB are Dead!!

C-64/128/Amiga: Biete Topaktuelle Software! Disk only. Freie Listen. Hot stuff. Radovan Fijemer, Klaiceva 44, YU-41000 Zagreb, Yugoslawien

Handball Coach (Original), werden Sie Meister oder Pokalsieger, verhindern Sie den Abstieg 18 DM incl. Porto. Ralf Schulze, Schlieffenstr. 58, 2900 Oldenburg

Verkaufe Orig. Spiele!!! Dungeon Master 40,-, After Burner 45,-, Double Dragon 45,-, Hostages 55,-, Leisure Suit Larry 35,- - 100% OK Tel. 08505/3535 von 19 - 20 Uhr

CPC-Originale z. B. Pink Panther, Trantor und viele mehr. Außerdem MP-2 zu 50,- DM. Je Spiel 25,- DM. Hier meine Adresse: Björn Lahann, Ringallee 49, 6300 Gießen, Tel. 0641/32537 Auch DFÜ

Verkaufe Top-Originale für C-64! z. B. Bards 3, T. Renegade, Ocean All Star Hits etc. ab 15 DM; Disc + Tape! Auch Mengenrabatte!!! Tel. 04722/774 Kay verlangen!!!

***** Amiga-Soft *****Neueste + ältere Top-Games z. B. Dragon's Lair, Super Hang on, R-Type, Sphercial, Rising Sun, Takeém Out, Desginasaurus, Ikt, ... Schickt 10 Disks, 2 DM pro Disk + Rückporto an: K. Bücking, Hugo-Sickmann-Str. 11, 4600 Dortmund 50

***** UMSONST ***** gibt es meine Spiele zwar nicht, aber kaufen könnt Ihr sie! Ruft mal die Nummer 02625/4686 an. Ich habe z. B. Zac Mc Kracken, The Last Ninja II ...

Verkaufe GFA-Draft + Plus für den Atari ST 310 DM!! Falcon für den AMIGA (dt.) 70 DM Ruft an 09129/9254 (Markus)

Verkaufe ST-Originale: Sold. of Light (35 DM), Hostages (45 DM), Thunderblade (45 DM), Superst. Icehockey (35 DM) u.a. Grafikbücher und GFA-Bücher!! Alles VB Tel. 02101/80166!!! (Mathias)

Verkaufe Intromaker, Soundtracker. Kostenloses Info bei: Jaszak, Berghäuschenweg 55, 4040 Neuss 1. habe über 200 Public-Domain Disketten zu verkaufen!

***** Amiga ** Amiga **** Original-Amiga-Games zu verkaufen! 17 Stück NP 1200,- für 590,- DM oder einzeln. (z. B. Hostages, Katakis, Bionic-Com., Corruption, Barbarian I). Call to: Charly Salzmann, Tel. 0821/95071!!! Amiga 500

ZX Spectrum 48 K: Original-Software (ca. 50 Programme) zu sehr niedrigen Preisen zu verkaufen. Kostenloses Info bei: Christoph Pukall, Munastr. 7, 3101 Höfer

Dream Girls - pikantes, deutsches Adventure, aufregende Bilder, C-64, 29,95 + NN., 2 Disks, Hot-Girls-Dia-Show -19,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61.

C-64/Amiga Europa's neueste Software im Super-Abo. Info gegen Rückporto: Marc Hansen, Lupusstr. 45, 5000 Köln 1. P.S. Tausche auch. 100% Antwort ... Superneu, Superschnell, Superbillig!!!

Verkaufe für IBM: Bob Moran Djungle, 20000 Meilen unter dem Meer für jeweils 38 DM! Mark Kander, Teutonenstr. 11, 1000 Berlin 38, Tel. 030/8032878 (ab 14 Uhr).

Erotika - außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, deutsch, C-64, 3 Disks, 29,95 + NN. Erotika II - 19,95, beide nur 39,95 + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos!

Musikfreunde aufgepaßt!!! 50 atemberaubende Musikdemos für den C-64 auf 10 Diskseiten! Fantastische Klangqualität! Der totale Hörgenuß! 30,- DM Vorkasse bei: J.P., Hirzau 81, 8360 Deggendorf. Schnell!!!

STOP! Löse riesen Public-Domain-Sammlung auf! 6,- DM pro Disk!!! Auf circa 600 Disks alles vorhanden. Schreibt schnell an PO.Box, 6401 Echternach-Luxembourg!!!

Kings Quest 4 Atari ST, PC u. a. kompletter Lösungsweg 230 Pkt. für Atari St mit Disc der Problemstellen. PC u. a. mit Zeichnung 20 DM. Tel. 0231/750467

Originalsoftware für C-64 zu verkaufen. Folgende: Echelon 25 DM, Jet 35 DM, Arcade Force 4 20 DM, Star Painter 35 DM, Extra Nr. 6 15 DM, Ninicad 30 DM, + diverse v. Mürka f. 15 DM, Sorgenkind: Cavman UGH-Lympics (läuft nicht auf meinem C-64) 20 DM. Jens Miles, 07243/12526

Elite, Seka, Dpaint3, WB 1.3, Sil. Service, Pagesetter, Virus, Interceptor Eco, V. Scape, Pawn, Skulpt, ... Info: 1 DM an: F. Sprenger, Brassertstr. 18, 4300 Essen

Beste Intro-Demo-Letter-Maker und andere Super-PD-Software (digis, Diashows, Demos ...) für den C-64 bei: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

******* Public-Domain ******* Für C-128 alle Moli. Liste für 1,50 DM bei Hans Werner Küster, Eifelstr. 49, 5042 Erftstadt

Suche Software

Atari ST: Tausche Larry II für Kings Quest IV. Suche günstig Explora 1 + 2, Goldrush, Manhunter, Police Quest 2, Bermuda Projekt, Falcon F16 u. Deep. Ruf an! Marco Carl Tel. 02207/3521

*** Suche neueste C-64 Soft *** z. B. Crazy Cars 1 + 2 usw. Schickt Eure Listen an: O. Ross, Franziusallee 198, 2300 Kiel 14. Habe gute Software z. B. D.T. Olympic Ch., Last Ninja 1 u. 2 usw.

Suche neuste Software für den Amiga. Schickt Eure Listen an Thomas Kühnel, Brunnenstr. 10, 6209 Aarbergen 5. Ich zahle gut. 100% Antwort.

Suchen immer die neusten Tools! (Demo-Intro-Boot-Writer/Designer! und die neusten Demos! Snatch ya. Phone and call: 07244/92995 or 07244/92341 only 19 - 20h! AMIGA!

!!! Suche für Sega Software!!! Wenn möglich billiger als im Laden. Suche Rocky, Out Run, Wonderboy 2, F-16 Fighter, Alien Syndrom, Wonderboy und alle anderen Games! Wenn möglich schnell! Heiko Bauer, Engernweg 1, 4970 Bad Oeynhausen 1

Jeder, der einen 800XL besitzt, soll sofort seine Spiele ausgraben, und eine Liste zusammenstellen! Diese schickt er an: Michel Rinck, Römerstr. 5, 5411 Eitelborn. Good Bye!

Suchen immer neue Spiele, Lösungen, Cod's und Anleitungen. Listen an: Nico Sprenger, Am Bohrturm 6, 3352 Einbeck, oder an: Robert Zschintsch, Immensen 67, 3352 Einbeck. Für C-64!

C-64 und PC! Suche neueste Games und Anwender für beide Systeme! Kontakte zu Gruppen erwünscht: P.M., Postfach 52, A-3402 Klosterneuburg; (nur Disk!)

Suche Spiele für ST! Bes. To be on Top und Powerdrong. Preis je nach Prg. Tausche auch gegen Football Manager 2. Listen an Stefan Kraeling,
4600 Dortmund 1,
Olgastr. 20

AMIGA - STOP - Suche Rollen-Strategie-Games (Dung, Master/Pool of Rad./Kaiser/Pirates/Foft/Starfight)!!! Nur mit Anl. Zahle bis zu 50,- DM/pro Org. - Also call: 0711/2276132 Johann

100,- DM für denjenigen, der mir den besten Intromaker schickt!!! Nur C-64! Bitte mit Sounds, Charsets, Rasters ... J. Soennichsen, Stadionstr. 3, 2263 Risum-Lindholm!! 10000%ig back!!!

Suche günstige Spiele für C-64 + Amiga. Edi Bauer, Schlüderstr. 16, 8000 München 19

Suche Commodore-Steckmodul für C-64 Soccer und Autorennen Le Mans. Tel.: 02572/2856

Kaufe Amiga und C-64 Original-Software! Preis VHS!
Tel.: 05191/12923 (Maik).

Suche alle Arten von Softw. und Cartridges für den Sinclair QL. Angebote an S. Sommer, 2400 Lübeck, Lützowstr. 3a, Tel. 0451/623750 8-15 Uhr.

Suche Amiga 500-Software. Bitte Liste an Alexander Bojack, An den Achter Höfen 55, 1000 Berlin 47

Suche fürs PC Engine-Videospiel World Courts Tennis. Biete mindestens 300,- DM. Angebote bitte an Oliver Onischke, Kölner Samm 40, 1000 Berlin 47, Tel. 030/6042925

Ich suche Orig. Spiele (C-64) nur D. und VHS Leer-Kassetten. Bitte Länge angeben. Mit Preis an: Oli Dornemann, Im Druseltal 134a, 3500 Kassel. Schicken bitte keine Raubkopien !!!

Suche Rollenspiele auf dem Amiga. z. B. Phantasie 1 + 2, Ultima, Dugeon Master. Suche Anl. zu Bards Tale I auf dem Amiga. Preis liegt auf VB. Tel. 089/808521

Suche für Amiga TV Sports Football. Günstig als Original oder gekrackt. Tel. 06731/8017. Verlange Martin Zeile. Ich bin nicht zwischen 15 - 18 Uhr zu erreichen.

Suche Games für IBM kompatible! Von SSI Gettyburg, Antieta Battles of Napoleon. Biete Höchstpreise. Ingo Becker, Frankenburg 37, 2804 Lilienthal

Suche Top-Games für C-64 + Amiga wie Bard's Tale 1 - 3, Ultima 1 - 5, Pool Radiance, Last Ninja II usw. Schickt Eure Listen an Ingeborg Frohme, Am Mühlenanger 14, 3410 Northeim

Zahle Höchstpreise für C-64-Spiel "The Dallas Quest" in deutsch. Tel. 05221/15281 ab 19 Uhr.

Suche für C-64 Original (Disk/Cass) Knight Rjder. Börge Spröde, Bredenberg 2a, 2165 Marsefeld

*** C-64 * Suche Fußball-Spiele * C-64 *** Auch Strategie-, Börsen- und Wirtschaftsspiele, und auch neue Sport-Spiele. Henri Längert, Forster Str. 47, 1000 Berlin 36 (Tausch mögl.) 101% Antwort!

Suche das "Virus-Construct: ON-Set" für den Atari ST! Zahle 100 DM! (auch Kopie) Marcus Klocke-Sewing, Gronauer Str. 19, 4800 Bielefeld 1. Tel. 0521/160446 13-21h

Suche PD-Soft + Original-Games! Schickt Eure Listen mit Preisen an: Ralf Wickersheim, Hauptstr. 21, 7631 Meissenheim 1! PD-Soft tausche ich auch!!! C-64 Disk

Suche!!! Unbedingt Footballmanager 2 für IBM-PC auf 3,5-Zoll-Diskette!!! Schickt Eure Angebote bitte schnell an: Stephan Marschall, Liasweg 14, 3000 Hannover 91. 100% Antwort!

Einsteigerin sucht neueste C-64 Software (Disk). Wer hilft? Bitte schickt Eure Listen und Disks + Vorschläge an: Ulrike Dietzler, Homberger Str. 33, 6301 Rabenau! 100% Antwort! PS: Dringend-Hostages + Emmanuelle!

AMIGA-Einsteigerin sucht Software aller Art, auch Oldies. Listen an I. Hecht, Hintergasse 9, 6250 Limburg 4

*** C-64 * Suche** "Lord of the Rising Sun" und "Supercup Football"!!! Zahle höchstens 15,- DM!!! Nur Originale!!! Tel. 05221/64353 (Frank) * C-64 *

Ich suche Programme für eine neue PD-Serie. Egal ob C, Modulaz, Basic oder Assembler. Schicken Sie Ihr Programm an Prime/Düsseldorfer Str. 59, 4060 Viersen (keine Angst)

Atari ST Software gesucht! Hauptsächlich Porno und Sex-Games, Shows. R. Foelske, Delmodstr. 43, 2870 Delmenhorst. Tel. 04221/88148

Ich suche Software für Amiga 500! Listen an: T. Hanke, Solstr. 6, 3352 Einbeck 31. 100% Rückantwort!!! Old and new stuff!!!

Suche Amiga-Programme aller Art. Listen an: Stephan Koch, Lenner Str. 6, 3457 Stadtoldendorf

C-64: Suche neueste Soft auf dem C-64!!! Listen an: Michael Wiesner, Geranienweg 2, 3170 Gifhorn

Suche für den Atari ST 1040 Rollenspiele aller Art. Insbesondere Ultima und Bard's Tale Serie, Questron II, Wizard's Crown, Phantasie Serie. Meldet Euch bei: Karsten Tel.: 05021/4220

Atari ST Suche neue Spiele und Anwendersoftware - eigentlich fast alles -bitte Liste und Preisvorstellung an Jochen Ruetz, Landshuter-Str. 105 D-13, 8400 Regensburg

Suche heisseste Software für den C-64! Nur Disk! Zuschriften an C. Taraman, Jahnstr. 5, 6350 Bad Nauheim, PS. suche C-64 in gutem Zustand!

Verschiedenes

"Mr. Hide, herzlichen Dank für die Urlaubsgrüße, Frhr. von Gravenreuth"

ASM + Magic * Disc jeden Monat für 12 DM. Schreibt einfach an: Elef Tsiroudis, Gr. Heer Str. 65, 7417 Pfullingen! Weitere Informationen gegen Rückporto. Nur für 64-Besitzer. Keine PLK's!!!

AMIGA 2000! Wen es gestört hat, daß einige Progs. nicht laufen, hier die Lösung: 1. Abschalten des 2. internen Laufwerks 2. Abschalten des Fast Ram 3. Töne von der PC-XT-Karte für 15,- DM alle drei Anleitungen bei: P. Schneider, Stettiner Str. 1, 8803 Rothenburg o. d. Tbr.

Rippe Musikstücke für jedermann (auch mit Playerdemo!) + suche dringend Logoeditors + 3 x 3 Multichars + Introm.! Von 18-20 h (Mo + Mi) anrufen: 04503/3234 Oliver Cluber *** No swapping!

CBS und Atari Videospielmodule je DM 15, CBS Ausbaumodul 2 DM 40, Atari Joysticks DM 10, Sensorjoystick DM 20 Bücher für den Spectrum DM 8, Multimeter DM 50. Tel. 0261/84470

Verkaufe alte ASM-Hefte!! Greif zu! ASM Nr. 9/86 -2/89!! + Happy C. 7/84, 8/86, 11/87, 10/88!! + 64er 3/88 - 5/88, 8/88!! Alles Super-Billig!! Take it! Write to: Postfach 14 51, 8672 Selb!

Formel I + 9 weitere neue Postspiele in Fo2,- C. Blumberg, Marktweg 19, 5657 Haan 2

Hi Freaks! Habe einige Fragen zum Thema DFÜ auf dem Amiga. Wer kann helfen? Write to: M. Schweda, Rolandstr. 56, 4690 Herne 2

Achtung Homecomputer-Einsteiger! Verk. 42 Computer-Zeitschriften 1984 - 86 für nur 25 DM! Für Euren Vater: 46 PM-Computerhefte 1982-89 für nur 69,- DM! Spottbillig!!! Jörg 02375/4646

Achtung ASM-Freaks! Verkaufe alle bisher erschienenen ASM-Hefte lückenlos (-12/88) für 59 DM (ca. 31 Hefte)! Jedes 89ér ASM 2,50 DM zusätzlich! Die Chance für ASMer - Jörg 02375/4646

Verkaufe komplette ASM-Sammlung! Alle von März '86 bis März '89 plus allen Sonderheften 1-4 und 4 ASM-Sammelordnern. Alles in sehr gutem Zustand! Nicht einzeln! Tel. 05401/41246

PBM * Postspielfan sucht Postspiel zum Mitspielen!!! Vorwiegend Fantasygames (z. B. ADD). Schließe mich auch PBM-Club an!! (Großraum Stgt.) Bitte schnell!!! 0711/2276132 Johann

Suche deutsche Anleitung für Video Scape 3D, Deluxe Paint 3, Amiga Datei. Michael Signer, Gass, CH-9479 Oberschan

Verkaufe: Happy Computer Hefte! (10 - 12/88) und (1 + 2/89) für 5,- DM pro Heft! Ohne Powerplay!! Ruft an!! 04723/4074 ** Nur Voraus **

Verkaufe Disketten, 5 Jahre Garantie. 3,5" nur Fr. 1,79, 5,25": Fr. -,55. Lieferung innerh. 24 Stunden! Franz Buchmann, Ludiswil, CH-6027 Römerswil, Tel. 041/881296

Postspiele aus Amerika!!! Endlich ist es da: EPIC: The Kings Game. Ein ins Deutsche übersetztes Fantasy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit allem Drum und Dran. Infos beim: Simulationsspiel-Verein GRAZ, Postfach 12 05, A-8021 Graz

Suche Anleitung + Drehscheibe usw. von Pool of Radiance. Auch an Tausch interessiert. Schreibt an: Frank Peters, Plattenstr. 31, 4050 M.-Gladbach 4 (C-64)

Verkaufe Schallplatten von 1986/87 Jede Single DM 2,-, LP "Raul Mix" DM 6,-! Kostenlose Liste bei: Michael Geuting, Am Hang 19, 4290 Bocholt, alles in Top-Zustand!

Videospielclubcobra: Nintendo, (Sega) Mega Drive + PC Engine! Infos: Videospielclubcobra, Postfach 6, CH-4012 Basel, bis bald... Taschecke, News, Hotlinetelefon, Treffs, Wettbewerbe....

BLOODBOWL - ein Fanatsy-Football-Brettspiel. Wer im Raum NRW, Ruhrgebiet möchte an einem regulären Liga-Betrieb teilnehmen? Info: H. Zölfl, Plauenerstr. 19, 4600 Dortmund 1

Verkaufe ASM 10 Ausgaben gut erhalten von 9/87-7/88 incl. Versand für 40 DM. Info bei: Chr. Schwarz, Postfach 150467, 5620 Velbert 15

GERMAN EISHOCKEY Manager! Das erfolgreiche Strategie-Postspiel! Führen Sie Ihre Mannschaft zur Meisterschaft! Gratisinfo von: Thomas Schön EHM, Solbersbach 9, 8496 Lam

A C H T U N G ! Ich übersetze englische Spiele + Anwender-Gebrauchsanweisungen! Schnell + günstig schon ab 10 DM! Jörg Leuermann, Zum Wisloh 10, 5983 Baluz 7, Tel.: 02375/4646

Postspiele aus Amerika! Endlich ist es da: EPIC The Kings Game. Ein ins deutsche übersetztes Fanatsy-Postspiel für bis zu 150 Spieler mit alles drum und dran! Infos beim: Simulationsspiel-Verein Graz, Postfach 1205, A-8021 Graz

EUROPE BATTLE! Ihre Truppen und Panzerdivisionen sind kampfbereit! Bezwingen Sie Ihre Gegner! Gratis-Info zu diesem Postspiel von: Thomas Schön, Silbersbach 9, 8496 Lam

Videospielclubcobra: Nintendo, (Sega) Mega Drive + PC Engine! Infos: Videospielclubcobra, Postfach 6, CH-4012 Basel, bis bald... Taschecke, News, Hotlinetelefon, Treffs, Wettbewerbe....

Suche Hardware

Suche Amiga 500! (+ Zweitlaufwerk). Biete Atari 500 STM + Laufwerk SF 314 (+ 2 SF 314), NP: 1000,- DM (1400,-- DM) Tel. 08666/1288 Mi-Do 20-22 Uhr (Robert)

Suche Floppy für Atari 800 XL. Schickt Euer Angebot an Mirko Dujmovic, Asternweg 14, 8411 Wenzenbach, oder Tel. 09407/2676 (von 17 -19 Uhr)

Suche billiges Final Cart. III Angebote bitte an: Patrick Geyer, Reinacherstr. 22, 4053 Basel

Suche kostenlos defekte Hardw. (Commodore) mit Fehlerangabe. Überneheme Portokosten. M. Richter, Am Darnsee 17, 4550 Bramsche 1

Suche Drucker und Floppy-Speeder für C-64. Angebote an: Michael Horsch, Lengenbachweg 16, 7542 Schömberg 5

Biete Hardware

Verkaufe C-64 + 1541 + 1530 + 100 Disketten + Diskettenbox + Joystick. VB 600,- DM. Andreas Triebel, Hohe Litt 13, 3505 Gudensberg-Obervorschütz, Tel. 05603/4398

Verkaufen unsere Sprach-/Tondigitalisierer mit dt. Anleitung, Software, Garantie, Mikro: 50 DM/ohne Mikro: 35 DM. Tel. Sa + So 02642/400936 * Werktags: 02641/27189 oder 02642/400935 * Für C-64/128!!!

Verkaufe günstig Sega Master System mit Alex Kidd I + II, Choplifter, Zillion, Space Harrier und weiteren 10 Spielen für 540,- DM (NP 1080 DM) Tel. 07707/1480 für Selbstabholer!

Verkaufe C-64 für 800 DM mit Grün-Monitor, Datasette Disk Drive mit 6 Original-Kassetten. Rufe bei Willie Knight an 07130/8480 call!

Ich verschenke Drucker GP 500 VC an den ersten, der 5 DM "Schein" (ich will keine Briefmarkensammlung eröffnen) schickt. A. Roth, Schloßstr. 20, 7853 Steinen 1

Verkaufe Atari 520 STM + eing. D, 5MB + SF 314 + SF 354 + 1 Original Spiel + 20 Disks für 650 DM. Tel. 0521/451560

Amiga 1000, 1 Jahr alt! VB 800 DM - guter Zustand! Tel. 06644/1282 oder 06644/1507 Thomas

Verk. Sinclair Spectrum mit Joystick-Interface, Literatur, 50 O-Programmen für 175 DM VB. Tel. 02235/41785 ab 15 Uhr.

Achtung Schneider CPC: Verkaufe Joystick-Modul-Adapter zum Anschluß von 2 beliebigen Joysticks. Damit kann man z. B. Gauntlet zu zweit spielen. DM 35,-. Tel.: 07427/2519

***** Hi Kids ***** Verkaufe C-64, 1541, Joysticks, Datasette mit Kassetten und masssig Disketten! Das Topangebot 1989,-! Jetzt - schnell: T. Martens, Klinkraderweg, 2061 Siebenbäumen

Verkaufe Farbmonitor Phillips CM 8833, 1 Jahr alt, Stereo, Scart u. RGB-Eingang, Ideal für C-64, Atari und Amiga. Neupreis 699,- DM, Verkaufe für 350,-DM. Michael Wülker, Corrensstr. 52, 4400 Münster, Tel. 0251/81558

Verkaufe Atari 1040 ST DM 900,-. 15 Original-Games: Elite, Stargl. I und II, Jet, Gunship, Joan of ARC, Deep Space, Gauntlet, Tracker, Sup. Huey, u. a. DM 20,- - 40,-. Tel. 02101/24034

Verkaufe Video-Digitizer 1000 (C-64) Preis VB! Suche außerdem Hot Stuff + Intromak. Schickt Disks + Listen an: Frank Wiechmann, Reeseberg 47, 2100Hamburg 90! (nur neue Introm.)

PROFITASTATUR für den Spectrum 48K wegen Systemwechsel für 50 DM abzugeben (Neupreis: 200 DM). Bitte melden bei: Christoph Pukall, Munastr. 7, 3101 Höfer

Schneider CPC 6128 + Farbmonitor, 35 Disketten, Zeitschriften für 750,- DM. Tel. 04122/54239

Verkaufe Schneider CPC 6128 + Farbmonitor CTM 644 + viele Disketten (viele Originale z. B. Cybernoid, Exolon) + Discbox + Joystick *** VB: DM 1200. Austria, Salzburg. Tel. 0662/710974

Verkaufen unsere Amiga-sounddigis mit Garantie + Soft: 50 DM/ mit Mikro: 65 DM. Vollintakt, 8-Bit-Auflösung * Tel.: Sa + So: 02642/400936 * Tel. werktags: 02641/27189 oder 02642/400935 * Amiga 500 + 2000

Original Spectrum-Tastatur (Gummi), unbenutzt, für 30 DM, sowie Original Netzteil für 10 DM zu verkaufen. Bitte melden bei: Christoph Pukall, Munastr. 7, 3101 Höfer

C-64 II, Floppy, Drucker, Tisch, Spiele, Data Final Cartridge + Zubehör DM 1000,-! Lars Stockhausen, Auf der Hübben 23, 4010 Hilden

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 + 83 Disks. + Disk-Box + Disk-Locher + Geos + 18 Zeitschriften (64' er, Run, Joystick) + Joystick für 550,- DM. Tel. 02853/1283 (David) ab 17 Uhr.

***** Verkaufe ***** C-64 + 1541 + Drucker + 3 Diskboxen + ca. 40 Disk's + 15 Originale (z. B. Zak McKracken, Ultima V, Gunship usw.) Literatur + 3 Staub-Protectors + 3 Joyst. + 35 Zeitungen / 999,- DM (auch einzeln). Call: 05556/803 oder 1384 (Marco)

Wegen kurzfristigem Umzug zur USA!!! Verkaufe Amiga 500 + 1084 Stereo Farbmonitor, die, da bestellt, im Juni ankommen, zu (NP: 1600,-) 1189,-DM. Tel. 05924/5420 (Kia) ab 14.15 Uhr.

1000 3.5" und 5.25" Disketten (leer), neu, No-Name und Markenqualität, ebenso Diskboxen und anderes Zubehör preisgünstig abzugeben. Tel. 07941/61853 Christoph 16-20 h

SEGA Konsole, 3D-Brille, Lightphaser, diverse Kassetten zu verkaufen bzw. Tausch, auch einzeln, Preis: VHB. Tel. 0431/64/670 oder Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel, Roger Kerber

The new Amiga Dimension Jetzt ist er da! Der Freezer FR38 ermöglicht Freezen (einfrieren) von Programmen, auch mit hartnäckigem Kopierschutz. Inforfragen und Bestellungen (52,70 DM) an V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41

Verkaufe C-128 + 1541 II (4 Mon. alt) + Datasette + 100 Disks + Box + Cassetten + 2 Joysticks + 2 Module + Monitorkabel + CPM-Disk und noch mehr (alles 100% OK) und für nur 1000,– DM! Tel. 0711/6498519 (Mladen)

Verkaufe C-128D (neues Modul) + Datasette + 1 Joystick + Diskettenbox + 10 Disks + 1 Original Zak McKracken + Fachliteratur + viel Zubehör für 650,- DM. Computer ist ein Jahr alt. Falls Interesse besteht, schreibt an S.S.S., Postfach 11 08, 5012 Bedburg 1

Verkaufe C-64 II + 1541 II + 100 Disks + 2 Diskboxen + 2 Originale + 2 Joysticks + Resettaster + Disklocher + Handbücher. In gutem Zustand, und 1 Jahr alt. Nur 600,- DM. Tel. 06301/8718

Verkaufe C-64 + Floppy + Datasette + 82 Disks + Box + 1 Joystick + 6 Zeitschriften + 2 Bücher + 1 Originale Game, 1 Lernprg. für nur 600,- DM. Tel. 07231/16267 Mo-Fr. 13.30 - 15 Uhr.

*** Verkaufe Schneider PC 1640 HP20 *** Mit: Farbmonitor, CGA-Karte, Anleitung voll bespielter 20 MB-Harddisk, allen 4 Systemdisks; alles 100% OK, 1/2 Jahr alt. NP: 4600,- DM Tel. 09606/8232

C-128/64 + Floppy 1570 + Datas. 1531 + Grünmonitor Philips + ca. 150 Disketten mit Box + Originale + Joystick. Dazu Hefte + Lösungen + Anleitungen + Codes ... Komplett. Disks mit neuester Soft auch einzeln. Ruft an: VHB 1110,- DM. Call: 06198/2440 oder 33611. Ask for Sebastian.

Verkaufe C-128 D + Grünmonitor wegen Systemwechsel + Superbase 128 + Superscript 128 Preis VB. Steffen Moser, Mozartstr. 42, 7519 Oberdingen 1, Tel.: 07045/3630

Verkaufe C-64 II ü + 1541 + Commodore Grünmonitor + Final-Cart. III + Demo Designer + 100 Super-Disks + Anleitungen + Geos + Diskbox für ca. 650 - 700 DM (1 Jahr), Topzustand! Tel.: 02867/666 (Markus)

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II, 2 Disk-Boxen, Maus, Joystick, Lightpen, 45 Disketten, Datasette, Preis DM 980,- Tel.: 07152/26490 ab 18 Uhr

Verkaufe Atari 1040 STF (Blitter-TOS) + SM 124 + HF-Modulator + SH205 + Star NB 24 - 10 + 100 Disk. (NW 4500 DM) 8 Monate alt für 3500 DM. Tel. 07261/4701

Biete C-64 + 1541 II + Cartridge 3 + Datasette + ca. 30 Disk + Diskbox + Staubschutzhülle + SP 1200 UC + Handbuch un dt. + 2000 Endlospapier an, für nur VB 1500,- DM. NP 2200,- DM. Tel. 0202/521121

Verkaufe C-128D + 10 Originalspiele + Buch "Grafikprogrammierung" + Diskettenbos + Leerdisketten. Topzustand!!! Für 1150,- DM (VB) gegen Höchstgebot! 07231/789123 Andy

Verkaufe: VECTREX (MB) + 9 Spielmodule mit eing.Bildschirm für 350,- DM. Verkaufe oder tausche PSION CHESS und WESTERN GAMES je30 DM für ST. Tel.: 02101/514692 (Carsten verlangen)

Nintendo...SEGA Sega mit 15 Spielen, Lightphaser, Joystick nur 750 DM. NES, 11 Spiele, Joystick, RGB-Kabel, Japanadapter nur 750 DM. Tel.: 08395/7205

Verkaufe wegen Systemwechsel C-64, 1541, 1351 + Action-Cart. + Magic-Formel 2.0 + Geos 1.3 + Input 64 + Disketten (box) und 64er Hefte für 600 DM. Meldet Euch ab 15 Uhr unter Tel.: 0261/75535

Verkaufe für den CPC 464 Vortex F1-D Vdos 2.11. SP 64 aufrüstbar, Gerdes Mouse, Dirman, Parat 3.0 für 820 DM. Verkauf auch einzeln, Tel.: 0451/623750 von 8-15 Uhr

Super Riteman C+ zu verkaufen! 100%ig ok! Per Nachnahme! Übernehme Versandkosten! Bestangebot! Angebote an: Pascal Mathieu, Rawyl 9b, CH-3960 Sierre

Verkaufe C-64 + Floppy + 160 Disks für VB: 450,- DM. Tel. 0911/362445

H E Y! Wolltest Du nicht immer schon die geile Sega-Grafik erleben??? Warum nicht? Sega-Master-System + Hang on + F 16 Fighter für 230 DM! Tel.: 08806/2606 (jeden Tag von 14-15 Uhr)

Verkaufe C-64 II + 1541 II und 200 Disketten mit neuen und alten Games und Final Car. III, VB 7.000,- ÖS. Tel.: 03150/2790 (zwischen 19.30 und 21.00 Uhr)!

Verkaufe: Schneider CPC 6128 + Farbmonitor + Drucker DMP 2000 mit Papier + Etiketten + 60 Spiel- und Leerdisketten + 28 Fachzeitschriften + 3 Kass. und Adapter + Joystick VB 2.000,- DM. Tel.: 0208/73843

900 DM für C-64 II + Floppy 1541 + Monitor + 2 Joysticks + Epson Drucker und Epson Drucker und 100 Games. Anfordern bei: Heiko Fischer, Gartenstr. 15, 7517 Waldbronn 1, Tel.: 07243/67079

Sega, Nintendo, Sega, Nintendo Nintendo-Games z.B. Super Mario Bros II, Zeda II, Gradius, Mach Rider. Sega Konsole 160 DM, Games z.B. Kenseidem, Monopoly uvm. Tel.: 04521/1041

Atari ST 1040 mit Farb- und Monochrommonitor, 10 Monalte alt, div. Software wegen Systemwechsel für 2.300 DM zu verkaufen. Tel.: 06101/47835 ab 17 Uhr

Verkaufe Amiga 500 + Farbmonitor + 160 Disks in zwei Boxen + Joystick, VB 1.300 DM alles noch in Top-Zustand, Tel.: 07032/5321 ab 17 Uhr anrufen und nach Michael fragen!

Verkaufe C-128D + Final Cart. 3 + massig Software, z.B. Wordstar 3.0, GEOS 128, Masterbase, Bard's Tale 3, Maniac Mansion, Guild of Thieves, VB 800 DM! Tel.: 08161/63334

G Ü N S T I G! Verkaufe C-64 + 1541 + Act. Replay Cart. + 2 Datasetten + Kass. + Disks + Spiele + Anwenderprg. + 3 Bücher + 30 64er Hefte für nur 990 DM! Kärle Alexander, Lähnerstr. 2, A-6600 Reutte

Verkaufe wegen Systemwechsel C-64 II + Floppy 1541 II + Datasette + 1 Joystick + Originale + 50 Disketten + Diskettenbox, VB 699 DM! Tel.: 0521/441643

Verkaufe 4 Monate alten C-128 D VB 780 DM, Tel.: 08261/5177 erst nach 14 Uhr!!!

SEGA: Konsole, Hang on, Out run, Wonderboy, Afterburner, Thunderblade, Space Harrier, Shinobi und R-Type und Choplifter nur komplett statt neu 1.200 DM nur 720 DM (3 Monate alt), Tel.: 0622/2988

Verkaufe Atari Spielsystem 2600 mit 25 Spielen (und dazugehörigen Gebrauchsanweisungen), 1 Joystick, 2 Paddels und einen Controlboard für 300 DM. Neupreis ca. 750 DM. Alexander Tesser, von Wendelstadtstr. 3a, 8201 Neubeuern

Verkaufe SEGA komplett + 5 Games (Aleste, Wonderboy 2, Phantasy Star) + Stick + 8 Monate Garantie, VB 400 DM. Tel.: 089/7144553

Verkaufe CPC 6128 + GT 65 + massig Software + 2 Diskboxen fast neu für nur 850 DM. Ruft doch an! 05651/40170 ab 14 Uhr!

Tausche

Hallo C-64 Freaks! Suche zuverl. Tauschpartner. Ich habe u. a. A. Question of Sport. Verkaufe Original-Prog.: Western-Games, Volleyb.-Simul. und 3 Horror-Games. Schickt Eure Disks und Listen an: W. Dietzler, Homberger Str. 33, 6301 Rabenau * 100% Antwort *

For the latest stuff Call: 040/7156554

--- K-Seka Source-Codes --- Tausch/Verkauf (Biete 50 Disks!!!) Tel. 02234/8786 (Uwe) 18 - 20 Uhr ...

T.S.P. is searching for new, fast contacts. For swapping or buying newest Amigastuff call 06173/78918 (Stefan). Only cool Guys!

Ey, Amigos we're searching for new and good contacts or source-codes for Seka write to The Lost Boys, Postfach 11 21, 8944 Grönenbach. Beginners are also wellcomend*** Ciao

Hallo C-64-Freaks!! Wir suchen Tauschpartner (Disk)! Haben: Purple Heart, Caveman, Starball, Power-Play-H., One on One 2 usw. Call: 02845/5460 (Harald) u. 02845/33185 (Darius)!!!

Hi Guys! Tausche und Verkaufe neue Software. Nur auf dem C-64 und Amiga. 04232/1642 (Axel) only C-64. 04232/591 (Stefan) only Amiga. Nur 15 - 19 Uhr.

Hi Freaks! Schnelle Swapper auf'm C-64 gesucht. Only hot stuff! Call: 04232/1849 or write to: Postfach 11 45, 2815 Langwedel * Fast swapper are welcome * ACID *

Hi 64-Freak! Ich tausche (nur Disk): L. Ninja 2, M. Soccer, Armalyte usw. Disks + Liste an: Malte Koch, Friedenstr. 7e, 2084 Rellingen. Disks 100% zurück!

Suche Software für den C-64!!! Schreibt an: Norbert Oelrichs, Kaiserstr. 1, 2943 Stedesdorf. Tausche auch mit Dir!!! Also schreib schnell!!!

Critters C-64! Critters for cool and always hot stuff, call: Chris -06331/45832 - Chris TCS - 06331/45832 - TCS

Atari ST * C-64 *** Austria ***** Rost Inc. Austria (RIA): Write to: Rost, Haidbachstr. 15, A-4061 Pasching - Austria /// Always the best news and nice service - Bye!

Hi Freaks!!! If you want to swap new Games, call: 06473/1068 (only Discs) C-64 C-64 C-64!!!

Suche Tauschpartner für C-64! Habe FM2, Pirates, Roger Rabbit, usw. Schickt Eure Listen an Michael Pairer, Aschaffenburger Str. 14, 6110 Dieburg. 100% Antwort!

TCD sucht Tauschp. (C-64). Haben: Denaris, DNA Warrior usw. Tape: P. Rossmann, Rubensplatz 7, 3167 Burgdorf. Disks: S. Diener, Immenser Landstr. 6, 3167 Burgdorf. 104% zuverl.

Suche Tauschpartner für C-64! Amiga besitze ca. 900 Top-Games. (Nur Disks). Schickt Eure Listen an Marcus Stimper, Tempelhof 5, 4300 Essen 13.

Suche neue Tauschpartner on C-64 for the hottest stuff. Habe nur die neusten Games! Write to: Online, Zäher Wille 38, 6800 Mannheim 31. Send Lists or Discs!

**** Hey, guyz!!** We're searching new real cool contacts. If ya are interested then write to: P.L. Box 035425, 6800 Mannheim 31! We're selling hot stuff, too. Contact me very fast! CU MX **

Suche Tauschpartner! 0281/46129 für Amiga 500!

C-64! Disk! Tausche neue und alte Games. Habe Last Ninja II, Bomb Jack, Ugh-Lympigs, Alien Syncrome. Suche Test Drive, Rambo III, Dragon Ninja, Dungeon Master. Tel. 06887/3117

The Futureline Switzerland!!! Hot stoff for swapping of C-64 and Amiga for contact write to: R. Roos, Naptunstr. 9, 4123 Allschwil-CH or call: 0041/061/387406 (Zelda)

Tausche Zak McKracken Original für C-64 gegen Emanuelle und Looking for Love für den Amiga, die Disketten müssen von Euch sein. Call: 07130/8480

C-64: Tauschpartner gesucht für hauptsächlich neue Games! Auch Ausland. Only Disk! Schicke Listen (was Du hast u. was Du suchst) an Postfach 36, A-1108 Wien-Österreich

---

! Amiga! Best and newest Soft! H. A., Postfach 56, 8591 Neusorg

---

Amiga !!!!! for the newest Amiga-Stuff contact TSB! Call: 05261/12667 (Torsten) No loosers, lamers, etc.!!!

Really hot stuff from USA and GB! We swapp and sell. Call: 07234/7367 (Jürgen). Fuck all shittalker * C-64 Hey Alex, call me. SSI *** BSC *** SCS

Hi Leute! Suche Tauschpartner auf'm C-64. Habe: Fish, FM2, Yuppi's Revenge, Fugger, R-Type, usw. Suche: Strategiespiele, Neue Games. Melden ei 09321/35523 Jakob!! Tschau!

Suche: Barbarian 2, Batmann, Robocop, Summer Edition, Wec le Mans, Spitting Image, Afterburner, Rambo 3, Zak McKracken, Football Manager 2, Chuck Yeagers, Maniac Mission, Crazy Cars 2. Nur Tausch! Habe: Hostages, O. Neptun und andere. Tel. 06122/2852 only C-64 Disk!

Amiga Freezer FR38 - reine Hardware. Die Neuigkeit auf dem Hardwaremarkt '89! Jetzt ist es möglich, auch alle geschützten Programme problemlos zu freezen - Infoanfragen und Bestellungen (52,70 DM) an V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41.

Suche zuverl. Tauschpartner!!! Für C-64. Habe z. B. First 1 + 2, Robocop, Test-Drive 1 + 2, 4 x 4 Road, Rambo III, Last Ninja 1 + 2. Schickt Eure Liste an: Mike Huxholl, Weststr. 17, 4322 Sprockhövel 2

Help! Suche dringend Tauschpartner, für meinen verhungernden C-64! Habe B. Tale 3, T. L. Ninja 2, Hawkeye .. usw.! Suche Microprose Soccer usw. Tel. 07031/801462! Ask for Conny!

Schweiz * C-64 * Schweiz * C-64 * Suche Tauschpartner für C-64. Ich habe immer neusten stuff. 100% Schnellantwort. Schickt Listen an: Sascha Pfander, Blankweg 14, CH-3072 Ostermundigen

---

Suche Software (Tausch/Kauf). Daniel Scherzinger, Hebelstr. 10, 7715 Bräunlingen, Tel. 0771/62931

***** For hot ST + C-64 Stuff write** to: Postfach 5 11, A-9110 Klagenfurt ***

!Amiga! Best Soft! Listen an: Postfach 56, 8591 Neusorg

***** Dringend Tauschp. gesucht** *** für Amiga versteht sich, 100% ehrlich. Info bei: Postf. 15, A-5611 Grossarl, Chris. *(Be fast + + be fast + + be fast

---

Amiga Suche zuverlässige Tauschpartner, neueste Soft vorhanden. Call: 04244/1239 Thomas

---

STOP!!!! Stop!!!! Stop!!!! Suche Tauschpartner für Demo, Intro, Musik-Maker!!! Tausche auch nur Demos! (only C-64-Disk) * M. Potschien, Untergrünerstr. 52a, 5860 Iserlohn 7

STOP! Amiga- und C-64-Stuff! Only newest food on both Machines! Send Disks with stuff or send 10 Disks + 20 DM to: Postfach 20 48, 4450 Lingen. Don't be lame, send Disks!!! 100% Answer!!!

AMIGA * C-64 * Amiga * C-64 * Amiga Wir tauschen & verkaufen den neusten Stoff (not older as 1 week) Contact us: 04193/6583 (Gerrit on Amiga) & 04193/5170 (Ingo on C-64). We are searching for new member, too. Greets to all our contacts.

Amiga-Tauschpartner gesucht! Schreibt in großer Anzahl an: BP. 39 L-301 Kayl in Luxemburg. Tel. (Lux)-567696 *** See you later

---

Hello!!! Suche Tauschpartner auf C-64 Disk!!! Schickt News an: K. Will, Gerscheder Weiden 53, 4300 Essen 11!!! 100% back!! Bye!

Public-Domain Tausch Club Oldenburg Tausch Dir Deine Amiga PD-Software zusammen! Schreibt an: PD-OL, Postfach 43 66, 2900 Oldenburg

---

We're searching for only the newest stuff and for hot contact. Dial this cool number: 0201/345328 (VF + BE, NWP, TSF, Trash, ESC, usw) Mo-Fr ab 14 - 22 Uhr und Sa-So 11 - 22 Uhr. AMIGA

AMIGA! Suche zuverl. Tauschpartner. Auch Anfänger! Verkaufe PacMania 2 5,- DM und ASM's 3,- DM. Tel. 02403/29266 oder Patrick Kreuzer, August-Thyssen-Str. 23, 5180 Eschweiler. AMIGA!!!

ST T.M.L. Schweiz T.M.L. ST Always latest ST-Stuff? Call: 061/476885 (Andreas) 061/473517 (Marc)

Tausche AMIGA-Originale! Z. B.: Pacmania, Nigel Mansell GP, Leisure Suit Larry, Bubble Bobble. Suche auch billig externe AMIGA Floppy! Uwe Blumberg, Aschen 153, 2840 Diepholz

---

Habe neuste Games auf'm C-64!!! Suche immer neuste! Wenn Du Lust hast zu tauschen, dann call fast: 08703/1408 (Martin, ab 15 Uhr) Be fast!

Suche Tauschpartner für den Amiga. Write to: Alexander Metz, Gondsrother Str. 1 1/2, 6467 Hasselroth 1 or call: 06055/3496. I'm waiting make fast. WZI greetings to TDC

*** Atari ST * C-64 *** The Mindbenders are looking for new contacts! Always new stuff! Call: 0471/42372 (ST) or 0471/413144 (C-64) * Call fast *

Suche Tauschpartner für ST! Habe Games wie z: B. Starglider II ... Listen an: Moritz Wahldiek, Rückertstr. 9a, 3300 Braunschweig. Tel. 0531/514361 (ab 19 Uhr)

Achtung: Kein Witz! Systemwechsel! Tausche meinen C-64 gegen Toaster!! Heinz Debaay, Tel. 02822/1663, Bruchweg 14, 4240 Emmerich

---

Suchen Tauschpartner für C-64/Disk! Haben immer neue Games! Tel. 06551/4318 oder 06551/4307 PS.: Suchen Hostages und Purple Saturn Day (14 - 20 Uhr)

The*Combat*Trio is looking for new C-64 contact!!! We've only the latest *stuff* Get the phone and call: 02292/1291 (ask for Andre) Mo-Sa: 14 - 16h. No beginners, please!

Tausche/Suche Demos für C-64! Nur Disk kein Kauf/Verkauf! Schreib an: Martin Frech, Kurt-Schumacher-Str. 13, 6361 Niddatal 2. Bitte keine Anrufe! Nur Disk! Keine Raubkopien! Nur Demos!!!



Suche Tauschpartner für CPC-Disk. (Keine Anfänger). Habe immer neuste Games. Schreibt mit Liste oder Disk: Pascal Rohrbach, Lyss-Str. 55, CH-2560 Nidau (Hi Cedric, Ast ...)

ATOMIC is searching for hot CONTACT-WARNING!!! We don't like loosers! We want only the best stuff! O.K. You should stand up now take the receiver and call: 05304/4168 (C-64)

Suche C-64 Tauschpartner! Only the newest and hottest stuff! Schreibt an: Jan Borgolte, Narzissenweg 13, 5840 Schwerte 1

C-64! Wir tauschen Soft. Neue und alte Games! Haben Micropr. Soccer, Bombuzal, Powerplay Hockey, Fish, usw. Suchen Hostages, Ports of Call! Call fast! Tel. 05132/7874. Greets to GAZ!

Suche Tauschpartner für ATARI ST!!! Meine Adresse: Matthias Braun, Ringstr. 36, 6451 Mainhausen 1 (Disks!)

TOP 1! Ya Favorite Cracker Crew! If ya wanna swap with us then write to TOP ONE, Po-BOx 20 03 07, 4650 Gelsenkirchen-Buer FRG! Always the hottest!! Have a gas!

Suche Tauschpartner für Amiga. Kaufe auch. D. Seherr, Kirchberg 27, 3331 Räbke

Suche Tauschpartner für C-64 Games (Disk). Habe Spiele wie Roger Rabbit, Armalyte usw. Send your List or(and Disks to M. Kirchhartz, Postfach 23 07, 4044 Kaarst 2. (100% Antwort)

Hi Freaks! Ich suche zuverl. Tauschpartner für C-64/Disc. Habe Armalyte, Robocop, Barbarian II. Verk. Orig. Cpt. Bloot. Auch andere Games vorhanden. Call 02173/63116 ab 20 Uhr. Außer Do Dirk

CRYPT sucht fähige Tauschpartner! Postfach 12 08, 4840 Rheda 1 (D) No selling, no lamers! Only C-64!

Suche Tauschpartner für Atari 1040 ST. Habe die neuesten Games. H. van den Huy, Michiel de Ruyterstr. 5, Postcode 58 31, Ke Boxmeer Holland

Hi Amigos!!! We are swapping + buy the hottest Source-Codes (Seka). Send Disk please! 100% back. No looser no lamers no list please! Write to: Amiga, Postfach 21 02 29, D-4270 Dorsten 21

***** TBC *** Suchen Tauschpartner!** Haben the best of stuff. Antwort: 100%ig. Write to: Andreas Baaken, Rheinberger Str. 131, 4132 Kamp-Lintfort *** C-64 ***

Ich suche (kaufe) und tausche neueste Soft!! Schickt Listen an: Postfach 14, A-8621 Thöbl, Austria. Only C-64/Disk! Or call: 03861/32473 (Franz)

Suche Tauschpartner für C-64/Disk! Tausche alte und neue Games. Auch Anfänger. Habe z. B. Microprose Soccer, SS-Eishockey, Last Ninja 2, usw. Thomas Prinz, Wilhelm-Heinrich-Str. 3, 6600 Saarbrücken 1

***** Atari ST ***** Suche zuverl. Tauschpartner. Habe noch nicht sehr viele Games, ca. 20 (Puffys Saga, Thunderblade). Ruft an: 09331/651 Christian

AMIGA-AUSTRIA!!! Schickt Disks (no letters!) für neueste Spiele! BAMIGA-SECTOR!! An: D. Kreiner of B.S., Kochbrunnweg 1, 9560 Feldkirchen! Bamiga-Sector * 1 in Europe!!!

Tauschpartner C-64! Habe Topgames auf Lager, Demo-Maker auch!!! (Disk) Call me: 0261/32592 fragt nach Patrick (wohne in Koblenz) *** Bis dann ***

Tausche new stuff on C-64. Write to: Tobias Runde, Wiesenstr. 45, 4402 Greven 2 or call: 0257/5475 *** 1000% Antwort!!! Bitte keine looser Lamer. Hi to: Drax, GP, TWM, TOP ONE usw.

*** Atari ST - Atari ST - Atari ST CH** Suchen Tauschpartner (Soft & Assembler)! Liste an: One, Postfach 1, 7026 Maladers - CH. Hallo Fix (Xilef)

Schweiz * Amiga *** Schweiz** Suchst Du immer neuste Amiga-Soft? Tausch oder sehr günstig auch Abos. Dann melde Dich Tel. 01/7253367 Martin verlangen.

*** TST * The best in West!** for cool and hot swapping on C-64, Amiga und ST. Write to: Maik Mosebach, Kampstr. 19, 3200 Hildesheim. No loosers!

Achtung! Tausche Orig. Footballman. 2 mit Anleitung gegen die Footballsimulation 4th and inches (möglichst mit Anleitung) Claudio Di Gaudio, Reinerstr. 41, 4100 Duisburg 11 ***

AMIGA * Best Stuff!!!** Listen an: H. A., Postfach 56, 8591 Neusorg

CPC 454 + GT + DDI + 3" Discs + Joystick + Cass. + Spiele + Sounddemos + Syndissizer + Trickfilmdesigner + CPM2.2 gegen lauffähigen Amiga od. Atari * Allinger A., Herzogstandstr. 28, 8900 Augsburg *** 100% Antwort

MSX MSX MSX MSX MSX Tausche die Konami-Module MAZE of GALLIOUS und SALAMANDER (Original mit Anleitung) gegen King's Calley 2 (Modul m. Anleitung). Suche Tauschpartner für MSX-1. Olaf Gaide; Bürgerstr. 63, D-4100 Duisburg 1

C-64 - Tausche, suche Strategiespiele wenn möglich mit deutscher Anl. Viele eigene Spiele vorhanden. Cantus, Auf dem Brennen 12, 5804 Herdecke

Only the best may contact me!!! RF, Postfach 79, 8570 Voitsberg. Lamerdisks will be ignored!!! Hip-Hops to: Hawks, SSD ... No lamers! No lamers! No lamers!

C-64 --- Amiga --- C-64 Do you wanna swap hot stuff, then call: 05732/71486 (Andre) ar 19 pm (No lame Guys) I have ever the hottest stuff!!!

Tausche + Verkaufe hot PD-Stuff!! Suchen auch Member + Programmer! Write to: Postfach 14 51, 8672 Selb! PS: Verkaufe über 50 Originale zu Schleuderpreisen! Swappen auch Muzak!

Suche zuverl. Tauschpartner für C-64! Habe Top Softw. Schickt Listen oder Disks an: Michael Hepe, Dolomitweg 1, 3420 Herzberg 4. 100% Antwort

Suche/Biete Amiga-Soft. Kein An- und Verkauf! Nur Tausch! Unfrankierte Listen an Albert Fried, Schlagbaumerstr. 10, 5650 Solingen *** 100% Disk.

Suche Tauschpartner für C-64! Immer neuste Software! Schickt Wunschl., Disks mit Euren neusten Spielen u. einen frankierten Rückumschlag an: Roland Jakob, Schloßstr. 18, 6501 Dexheim

Lash - 02572 - 5576. No Looser no lamers

AMIGA. Tausche Intro- und Demomaker, Quelltexte, Crackertools, Demos, Packer, Musik. Send Disk to: Thomas Bruns, Wittenmoordamm 67, 2902 Rastede 1. I'm waiting! AMIGA

Suche zuverl. Tauschpartner für PC-Software (incl. Games). Schreibt bald an: Guido Sauther, Grabenstr. 100, 7344 Gingen/Fils. Legt Eure Liste bei! 100% Antwort!

Hallo Freaks!!! To swap new stuff call 06442/22770 C-64 C-64 C-64 C-64 C-64

I'm searching for new swap-partners on C-64. No looser and only cool Guys. Call: 04273/1537 (Marko) Don't forget only hot stuff, if you had none you can buy!

C-64 C-64 C-64 C-64 C-64. Wenn Du Topgames hast, bist Du an der richtigen Adresse. Habe The Last Ninja 1 -3 usw. Mast Simon, Im Isengrind 28, CH-8046 Zürich. Tel. 004101/3715372. Ruft mich doch an oder schickt Eure Listen. Simon verlangen.

**** ST ** Suche Tauschpartner,** auch Anfänger) für ST-Games. Habe Hostages, IK+, Captain Vlood, Bubble Bobble, u.a.: Markus Kluve, An der Trift 3a, 2863 Ritterhude 2. Tel. 0421/633911 (ab 19 Uhr) - 100% Antwort

I search for cool Guys who Line Metal Music! I swap with then! Come on, write to Jochen Kress in Hauptstr. 77, 8678 Schwarzenbach/Wald *** PS: Mosh it up!!!

***** C-64 Switzerland C-64 ***** Contact me for swap newest stuff!!Write to: MBB, Huebstr. 5, 9443 Widnau or call: 071/724092 (we are Abos!)

C-64 and Amiga!!! Here are the Hauks Again! If you want to trade only the coolest, hottest and so, on, write fast to: Marcus Weber, Merschwiese 43, 4403 Senden, West-Germany! See ya!

Suche Tauschpartner für IBM!! Habe z. B. Larry 2, Roger Rabbit, Sidewinder. Listen an Pascal Kersic, Marco Polo Str. 16, 6413 SH Heerlen, Holland

St * CH * ST * CH * ST * CH * ST * CH Wir tauschen ST-Soft! Wenn viel Soft vorhanden: R. Huber, Ostbühlstr. 60, CH-8038 Zürich. Wenn wenig: A. Burri, Waldmattstr. 9a, 8135 Langnau

Suche Tauschpartner für Demos und PD-Soft (keine Raubkopien) Habe etwa 1500 Demos für C-64. Info: Tel.: 0921/45428. Mo-Fr. ab 18 Uhr. Hello to: The Warriors (Phönix), Radwar (D.M.) 2000 AD

Anfänger sucht und tauscht neue und alte Software! ** C-64 only Disk ** Christoph Großmann, Riehlstr. 12, 6290 Weilburg/L. Tel. 06471/30150

Swap C-64 Soft + + + only Disc + + + + To: K. Tiedemann, Alte Marsch 260, 2190 Cuxhaven 12 + + +

Tausche Top-Soft für C-64/Disk only the hottest. Schreibt an: MCS, Heinrichsglücker Weg 8, 5908 Neukirchen 4. 100%ige Antwort!!!

Hey Freaks!!! If you wanna contact me then call fast: 05121/770898 (Jörg) only C-64 *** Hi to: HUnter and Highway!!! C U L8er Guys!!

Suche zuverl. Tauschpartner (C-64). Habe Games wie z. B. Ugh-Olymp., Card-Sharks. Suche neuste C-64-Softw.!! (only Disks). R. Debie, Ir. Blenkevoortstr. 22, 6413 BC Heerlen, Holland!!!

Kontakte

*** Brandneuer Intromaker + Rastamaker! *** Intromaker + Editor + 3 Scrolls + Rastascrolling + Sprites + Sounds + Rastamaker. Disk gratis. Alles für 10,- DM. V. Beinfeld, Berghofer Str. 371a, 4600 Dortmund 41!

I' m looking for programmer, musician, artist, modem-freaks also beginners for Demos, Intros a.s.o.! Call now! Tel. 09122/78952

***** SEGA! ***** Neuster Sega-Club mit monatlicher Clubzeitung, Marktübersicht, Tips + Tricks, etc. Info: 06173/78918 (Stefan) .. C.V.

Amiga Fans! I have the newest Software for this Computer. I' m searching for new contacts! Write to: Gabor Keresztes, 1142 Laky-Köz 11, Hungary

--- Austria --- Newest news!!! Write to: Rost, Haidbachstr. 15, A-4061 Pasching, Austria *** Contact us! Rost Inc. Austria (RIA) *** Thanx! C-64 and Atari ST

We are the new generation of dealers + spreaders in Germane!! We are going to become the best and fastest dealer-crew, you ever heard of!! Find it out!! * Contact us!

***** Hot Amiga-Stuff ***** TSC is searching for new contacts! Call 0241/74782 (ask for Daniel)

Hey Guys!!! (AMIGA) I'm searching for cool contacts for swapping hot stuff!! Call: 02571/7602 (14 - 18h) Call now 02571/7602 (Frank)

Hey, Hey!!! Contact SSI! C-64 /// BSC 07234/7367 (Jürgen) Hi: Alex L. in Stuttgart!! TNG, Where are my Disk! Or no hot stuff! One, two, three, four ... Fuck ya!! (By over kill) No looser

Dial Germany 07022/42664 (Marco) 18 - 22 h - Amiga -

Atomic Progress Contact us for the latest stuff on Amiga! Call: 06190/1696 and ask for Robert - Atomic Progress

Coolest Demo & Lettermaker (5 discs) for 20 DM!!! Write to: Mirage, P.O. Box 14 12, Lennestadt (C-64)! Rambo is searching for new Demo and Musikdisks. We are also looking for new CONTACTS; write to: P.O. Box 12 03 in Lennestadt!
Take the chance!

For the best on C-64 contact: RF, Postfach 79, A-8570 Voitsberg

We have the newest stuff for you: Amiga-Amiga-Amiga-Amiga Call us: Q. M., Postfach 2 35, A-1051 Wien

Wir haben immer die neuste Software für C-64 und Amiga. Außerdem 400 Spiel- und Anwenderanleitungen für beide Systeme. 100%ige Antwort. BGC, Postfach 51, A-1162 Wien.

The Power Gang, a new Austrian Amiga Group, is searching for new Members (Coder, Modem Trader, Spreader, ...) and for Contacts to no unknown Groups! -- TPG, P.O. Box 46, A-8607 Kapfenberg -- It's a new Beginning! If ya look out for new stuff then contact us too!

******* T.M.L. ******* A new cooperation between MGB & DSS has born!!! Watch out for our Intros & Demos, ha ha ha!!! Contact us for the best stuff!!! T.M.L. forever!!!

!!! The newest soft of the world!!! So baby, call us now!!! Tel. 085/51937!!! nach Elmar verlangen!!! Swiss-Amiga!!!

**** We are back,** we have the latest and newest stuff for you! Amiga * Amiga * Amiga *** Postfach 2 35, A-1051 Wien

Computerclub sucht für neue Mitglieder Einsteigerliteratur, Floppy, Datasetten, Module, Hefte u. a. Wer was bieten kann melden! SHC, Isselhorster Str. 179, 4830 Gütersloh 11

N. L. New Line searchs new contacts and members on ST Programmers, Graphicer, Contacts etc. are welcome. Tel. 05223/15345 Thorsten

Call: 02501/8267 for cool Assembler-Contacts on ST. No loosers please. Sound-Programmers are demanded the most. Let us have a demo session!

***** C.C. Bitbreaker** sucht noch Mitglieder. Wir bieten: Eine regelmäßige Clubzeitung - viele Infos u. Tips und Top-Games. Schreibt an: C.C. Bitbreaker, Postfach 32 62, 5330 Königswinter 21

ST * ST * ST *** Atari ***** ST * ST * ST** New Line is still searching contact. Call: 0521/893262 (Thorsten) If you want power - we've got ist! Hi to: Gollum and all others

ADC - Atlantis is still Alive!!! Hi Freaks! We're searching for new contacts, Colorprinters and 1MB Extensions (Up to 300,-) for Amiga 500! For Splitting !. Call: 09606/8232

Sinclair-Club-Bogen, und Ihr Spectrum wird ewig leben! Wir holen den Speccy wieder in die Gegenwart. Infomaterial bei: Schuster Dominik, Fraunhofer Str. 13, 8443 Bogen

Hi to all hot Userfreaks im Raum OD - HL - RZ. Contact me * C-64 * Wer will ein Atari-Gerät mit Kassetten? C-64 *** Tausch! ** Write: TIM, Klingenweg, 2061 Siebenbäumen

Habe und suche Atari ST Games!!! Schreib an Marc Brandt, Königsberger Str. 7, 4972 Löhne 3! Tel. 05731/82856

Nightmare 2000 is searching for new contacts all ober the world!!! Dial: 02405/5933 for hottest stuff!! Only Amiga!!!

Conqueror 04153/53799 (Thomas) öfter versuchen! THE MAGIC FORCES!

- Amiga - For the latest ... Call: 040/7155793

***** Hello ST Freaks ***** We are looking for ST Contacts! All the latest is available! Write to: P.O. Box 25 96, 6401 DB-Herrlen-Holland! (P.S. TBR is still Europe's number 1!)

Ein Boehse-Onkelz-Fan sucht neue Kontakte (bin noch Anfänger) auf dem Amiga. Suche außerdem: Netter Mann von den B.O. (07223/24349) ask for Jörg only 14 -17h, long live Hardcork

*** TRV is looking for cool Amiga-contacts!** Address for lastest stuff!! Swapping: TRV, P.O.Box 10, A-8607 Schirmitz! Send Disks or just a letter! 110% Backsending!!!

*** TCC *** The cool Crew * TCC * One of the fastest and best C-64-Swappers is looking for new contact write fast to: Mr. Diddle, Postfach 11 66 03, C-5413 Bendorf/BRD!!!

Kaufe/Tausche/Verkaufe new soft für Amiga 500 und C-64. 10 Disks kosten A: 25 DM, C-64: 15 DM. Send Geld und Disks an G.Y.S., Postfach 11 07, 6406 Hosenfeld

Hungary Hungary Hungary Hungary!!! Leslie-Soft search new contact!!! I can always the best sending, only new stuff. Laci Sonyi, Tavirozsa 5, H-1161 Budapest/Hungary

Wir haben immer die neueste Software für den Amiga und C-64. Außerdem 400 Spiel- und Anwenderanleitungen für beide Systeme. Schreibt an: BGC, Postfach 51, A-1162 Wien

Suche Leute mit Programmierkenntnissen auf dem Amiga möglichst Assembler, zwecks Programmentwicklung, z. B. Spiele. Call: 040/7238079 gute Bezahlung. Auch Grafiker und Musik-Freaks ges.

MOIN! Suche gute Kontakte! Suche/Habe neuste Stuff für C-64 auf Disk/Suche auch Original-Spiele! Nur Disk! 100% Antwort! Schreibt an Sascha Rockstroh, Buchenberg 24, 4670 Lünen, Call: 02306/22880

Contact us for the latest warez Write to Thorax P.O.Box: Echternach-Luxembourg ... there can be only one ...

C-64 and Amiga / C-64 Disk/ Write to: Kirchenstr. 17, A-4072 Alkoven *** C-64 *** Amiga *** C-64 *** Amiga

***** Lazer Germany ***** For new Amiga or C-64 contact! Dial 0257/26847 (Markus). No looser! We need a cool Car-Driver! Call fast!

Die Programmierer von "Die Fugger" und "Albyon" suchen fähige(n) Grafiker(in) im Raum Hannover. Lars Martensen, Hinter den Gärten 46, 3057 Neustadt 1, 05034/4336

***** NETMEN ***** Jooo Budes!!! We are still searching for cool contacts all over the world. Contact us under: 069/5077396 (Alex) .. Also search for G. Members

You want the newest Software for your Amiga ST or C-64. Contact us: "THE ELITE", Postf. 5 32, A-1100 Wien

C-64?? Call: 05242/34686 (Markus) Or write to: P.O.Box 15 21, 4840 Rheda-Wiedenbrück

***** Hello St Freaks ***** We are looking for ST Contacts! All the latest is available! Write to: P.O.Box 25 96, 6401 DB-Heerlen-Holland! (P.S. TBR is still Europe's number 1!)

Nix mehr los in unserer Town!! Wir verrotten ohne geile Soft und coole Kontakte. Also, phone us! Mo und Di von 17 - 19 Uhr. 05361/13976: Amiga und 05361/33187: C-64! Let's swap!!

Hot stuff! Send Disks & Lists!! Contact BTX/TSS, P.O. Box 105106, 5411 Weitersburg, only C-64 stuff! 100% answer! Write fast or die!!!

For hot Amiga stuff call 04624/8861 ask for Mirco, only from 16 to 21 h)

Der gemeinnützige Computerclub e.V Hannover sucht neue Mitglieder. Angebote: eigene Mailbox, Clubzeitschrift, Preisvergünstigungen usw. DER DCC e.V., Postfach 13 23, 3000 Hannover 100

Wanna buy your own Intro or Demo? 100% Assembler! Amiga is it! Call: 04166/1293 (Gunnar)

Brauchst Du Geld? Interessiert an 10,-; 100,- oder 1.000,- DM? Mit einem Roulettsystem (91% Gewinnchance) ist's möglich! Infos gegen 1,50 DM bei D. Miszewski, Schützenstr. 78, 4030 Ratingen 1

C-64 Swiss C-64 We have the newest stuff for C-64! Call: 0041/031/538320 (Tom) or 0041/031/537504 (Steve)

I'm coding C-64 Intros according to your description. I'm even able to do difficult things like DYSP, up to 9 rstaersplits and so on. Intor + Editor will cost you 40 DM. For more information call 06737/1710 (Bernd)

Hey you!!! You're looking for contact. That's you're chance. Write to Alexander Metz, Gondsrother Str. 1 1/2, 6467 Hasselroth 1 or call: 06055/3496, System: Amiga

You want the newest software for your Amiga and Atari ST. Contact us: "The Elite", Postfach 532, A-1100 Wien

You have new stuff on Amiga. Call 06644/1507 Thomas. Only weekends, only swapping. I dont buy youre fuck'en disc, search Amiga 500 to 800 DM

SWITZERLAND * C-64 *** SWITZERLAND** Do you want only the newst and late ST Soft on your C-64, then call: 056 262426 and ask (Marc) only the best!

Hi freak!!! For good contact write to: Projekt B, Unterbiel 5, CH-4418 Reigoldswil, call: 0041/061961882

Ein neuer Computerclub ist entstanden. Infos: 04961/57940 oder 04961/3645 (Jens oder Thomas) nur Mo - Di von 16 - 17 Uhr auch Anfängerprogramme!!! Suche Verbindung nach USA oder GB!

Noise is looking for new C-64 contacts! Send disk to K.G. Nordwalder Str. 39, 4407 Emsdetten, no lamers! Only hot stuff

Gewerbliche Kleinanzeigen

Deutsches Grafik Adventure für C-64,
"RHESUS-NEGATIV"
(ASM Microwelle 10/88)
Diskette 15 DM
zzgl. Nachnahme
Andreas König
Cottbuser Str. 2
3180 Wolfsburg 1

CONQUEROR
oder
FUTURE WORLD!
Die Infos zu diesen Postspielen von:
K. Mann
Graeffstr. 3
5000 Köln 30

Tennis-Star
(Amiga)
Versuchen Sie sich als Tennisprofi. Werden Sie Nummer eins. Eine komplexe Simulation des Tennissports. 35 DM incl. Versand.
DBZ, Schw. Weg 1A, 2876 Berne 1

Action Adventure für C-64 (Joyst. erf.)
"TREASURE CASTLE"
Disk 15,00 DM + NN
A. König, Cottbuser Str.2
3180 Wolfsburg 1

Fußballweltmeisterschaft (Postspiel) Sehr komplex!
Sie übernehmen eine Nationalmannschaft als Trainer und versuchen den Titel zu holen.
DBZ, Schwarzer Weg 1A,
2876 Berne
(2 DM Rückporto)

Gewerbliche Kleinanzeigen

Software für C64, CPC, Atari, XL/XE, Amiga, IBM

Public Domain
für C-64 und Atari XL/XE.

Gratisliste
CVB-Computer
Peter Bergler
Postfach 11 12
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 46 53
bis 19 Uhr
Computertyp!!!

C-64 CPC MSX Atari
AMIGA IBM
Software zum kleinen Preis
Sofortbestellung unter

Tel.: 0 82 61 / 96 23
(auch nach 18 Uhr)

Gratisliste anfordern.
Computertyp angeben.

Computervertrieb
Kurt Fischer
Postfach 12 16
8948 Mindelheim

Atari XL/XE/ST
C-64/Amiga
Katalog gegen 1,50 DM in Briefm.
Bitte Typ angeben
COMPYSOFT
Kreuzstr. 32
6050 Offenbach/M.
Ladenlokal Sternstr. 6,
Mo.-Do. 17-18.30,
Fr. 14-18.30, Sa. 9-13 Uhr

PD-Service-Lage
bietet Ihnen:
Public-Domain, Freeware und Shareware zum fairen Preis!!! Kopierkosten:
4,50 -2,70 DM!!! Z.B.:
PC-TEXT 2.0
v. R. Otter!!!
Über 420 Dtsch.Progr.
220 Disk.! PD-Spiele,
neuste intern PD!
Kat. für IBM/kompat.
gegen 1,80 Porto.
PD-Service-Lage:
Bernd Schulz, Hasselstr. 38,
4937 Lage/Lippe
Auch alles auf 3.5" lieferbar

ATARI ST * ATARI ST
*** ATARI ST ***

Umfangreiches Public-Domain Angebot je Disk 5 oder 7 DM.
Katalog auf Diskette mit kostenlosem Update-Service 3.50

Buchhandlung W. Finke
Kipdorf 22,
5600 Wuppertal 1

*** TOPSOFT ***
SOFTWARE-VERSAND

= = = = = = = = = = = = =

AMIGA * C64/128
Schneider CPC * ATARI ST
SEGA * NINTENDO

Immer aktuell und preiswert!!!
Gratisliste sofort anfordern!!!
Bitte Computertyp angeben!!!
Wir sind schnell!!!

Firma T O P S O F T GbR
Postfach 4 - 8133 Feldafing

Computerspiele
für alle Systeme!
SEGA Megadrive + PC Engine
neu eingetroffen
MAGIC - Computerspiele
Trierer Str. 110,
8500 Nürnberg
09 11 / 4 88 71

Verkauf:

Mo-Fr	14-18
Sa	10-14
langer Sa	10-17

Versand auf Rechnung,
Porto pro Bestellung
DM 2,50, sofort kosten-
lose Preisliste anfordern.

24.-Std. Schnellservice
AMIGA + IBM
PUBLIC-DOMAIN-SOFTWARE
Über 450 dt. Prg. auf IBM
AMIGA-Serien wie Fish, ACS,
Chiron, Kickstart, RPD ect.
IBM incl. Disk 5 1/4" DM 2,50
Amiga incl. Disk 3,5" DM 3,50
Staffelpreise erfragen
GRATISKATALOG/DISKETTE
anfordern
Computervertrieb
Kurt Fischer
Postfach 12 16
8948 Mindelheim
Tel. 0 82 61 / 96 23

Spezial-Reparatur-
Dienst für Amiga, C-64,
Floppies
Ankauf von
gebrauchten Geräten
und Zubehör
Computervertrieb
Kurt Fischer
Postfach 12 16
8948 Mindelheim
Tel.:0 82 61 / 96 23

Softwarethek, Rubröder
Unser Angebot

ICE-BALL	49,- DM
Falcon	88,- DM
Sword of Sodan	89,- DM
Popoulus	74,- DM
Cosmic Pirate	64,- DM

Weitere auf Anfrage.
Amiga Public Domain
Fish, Cactus, RPD, ETC. je Disk 5,50 DM
Amiga Public Domain Buch, Bd. I, II, III
je 49,- DM
Disketten dazu je 10 Stck. 95,-DM.

Laufwerke 3,5"	299,- DM
Laufwerke 5,25"	360,- DM

Die Golembox 2 MB
für den 1000er Amiga 1.398,- DM
PC MS DOS Shareware ab 19,80 DM
Buch oder Disk, Liste anfordern,
Versand per Vorkasse etc.
Softwarethek Rubröder
Erpener Weg 3, Tel.: 0 54 21 - 43 78
4503 Dissen

G-I-R SOFTWARE-VERTRIEB

PD-Software für:
IBM + komp.:
über 1700Disketten,
über 250 deutsche;
Atari ST: ca. 300 Disketten;
Alle Disks auf Viren überprüft,
alle Prg. lieferbar auf 3.5"
oder 5.25" Disketten.
Katalogdiskette kostenlos!!!
Peter Grantz, Hauptstr. 49,
D-2401 Ratekau/Lübeck,
Tel.: 0 45 04 / 41 15 ab 18.00 Uhr

Plus 4-C16-C64-Lernprog.
Techn. Mathe + Grafik zu
reellem Preis. Zahnr. Hydr.
Geometrie, Physik, Che-
mie, Test + Trainprogr.
Bruchrechn. Vokabeln-Cass/
Disk Katalog frei.
Computer-Typ angeben!
Softwareversand
Anita Ristau,
Peetzweg 9,
3320 Salzgitter

Amiga Bavarian-PD.
Gratisliste bei
F. Neuper, 8473 Pfreimd,
Postfach 72

PUBLIC-DOMAIN-
SOFTWARE
für IBM u. kompatible

Ca. 3000 dtsch. u. engl. Disk.
Je Disk 2,50 DM od. weniger
Katalog auf Disk. kostenlos bei

B. Demgenski,
Grüningweg 25,
D-2000 Hamburg 74
Tel.: 0 40 / 6 51 86 64

D F B - Pokal AMIGA:
Spiel für 1 oder 2 Spieler
in BASIC. Wer wird
Deutscher Pokalsieger?
-Sonderzuwendungen -1. Liga /
2. Liga / Amateure
- abspeicherbare Highscore-Liste
- Wettmöglichkeit bei jedem Spiel
- Deutsche Erklärung auf Disk
12,95 DM
Porto/Verpackung: Vorkasse
3,- DM - Nachnahme 6,- DM
Peter Keim, Vogelsanger
Str. 34, 5000 Köln 30,
Tel.:0221/520765

Public-Domain ATARI ST
auf 3,5" Disk ST-Comp. Serie,
Musik, Grafik und DIA-Show-Disk. usw.
Je 2D-Disk. nur 5 DM.
Freikatalog unter Stichw. ST anfordern.
Anita Ristau, Freesoft-Service,
Peetzweg 9, 3320 Salzgitter 1

IKARUS - SOFT
Lieben Sie die Programm-
vielfalt für Ihren

C-64, Amiga, ST o. PC?

Mit uns ist das
kein Problem ...

Liste (System) gegen
1 DM Rückporto.

IKARUS - SOFT
Gewerkenstrasse 35
4300 Essen 12
Tel. 0201/356743
v. 11-14 u. 17-22h

DFB-Pokal
Ein Spiel in Basic
um Fußball und Wetten
mit 64 Teams.
11 DM inkl. Versand + Disk
Peter Keim
Vogelsangerstr. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65
C 64 * C 64



Hallo Freaks!

Der Sommer schickt seine ersten warmen Vorboten über das Land, die Vöglein zwitschern – und auch wir beginnen langsam vor unseren Rechnern zu schwitzen. Auswirkungen hat all dies ebenso auf die Neuveröffentlichungen bei Automatenspielen, denn zur Sommerzeit geht's weg von schweißtreibenden Shoot-em-up's hin zu Strategiespielen. Deshalb gibt's erstmals und funkelnagelneu eine faszinierende Mah-Jong-Variante für die Spielhalle und einige lustige Comic-Spielchen. Na, wenn das nicht der beste Weg hin zu einem neuen Spielhallen-Image ist!

Michael

Mah Jong ist wohl eines der ältesten Spiele der Welt und basiert auf einer schon lächerlich einfach anmutenden Idee: Über 150 Steine sind zu einer Pyramide zusammengelegt und mit unzähligen Mustern bedruckt, wobei jedes Muster mindestens zweifach vorhanden ist. Diese Pärchen müssen gefunden und von der Pyramide abgelegt werden, wobei die entsprechenden Steine jedoch nicht von anderen Steinen eingeschlossen sein dürfen, also frei liegen müssen. Sind alle Paare regelgerecht abgetragen worden, ist das Spiel gelöst – so einfach ist das. Wie aber soll man ein solch dreidimensionales Spiel zu einem actionreichen Automatenspiel umfunktionieren? Nun, **IREM** und **TAMTEX** haben es mit **MATCH IT** geschafft!

IREM, eigentlich besser bekannt als Produzent knallharter Actionspiele wie *R-Type*, hat zunächst einmal völlig auf eine 3D-Darstellung verzichtet, um den Spieler nicht so zu verwirren, wie das schon bei einigen Computerumsetzungen von Mah Jong geschah. Dadurch wurde zwar auch die Anzahl der Steine vermindert (das Spielfeld umfaßt exakt 16*6 Steine), aber dies ist wahrlich kein Manko, denkt man an die Gesundheit der Augen, die schnell bei den sich stark ähnelnden Mustern ermüden. Dies kommt nicht zuletzt der Konzentrationsfähigkeit entgegen, die sehr hoch sein muß, will man die einzelnen Pattern im vorgegebenen Zeitlimit lösen. IREM/TAMTEX haben sich bemüht, gerade in den späteren Leveln ausgefuchste Problemstellungen zu bieten, bei der man eine gute Strategie braucht und nicht einen Fehler machen darf, um nicht „schachmatt" gesetzt zu werden. Aufgeteilt ist das Spiel in insgesamt vier Level und verschiedene Runden. Das Ziel ist es, gegen die vier Spielleiterinnen zu gewinnen, die die Steine mischen und bemüht sind, die Stein-Pärchen immer verschachtelter anzulegen. IREM ist das ganze Outfit um dieses doch so schlichte Spiel hervorragend gelungen. Ein unaufdringlicher, fernöstlicher Sound erfreut die Ohren, während sich die Spielsteine als kleine, hübsche Bambusstöckchen auf dem Screen tummeln. Hübsch sind auch die Spielleiterinnen; allesamt vier junge, knakkige Mädels, die bei jedem neuen Level in einem wunderschönen, aufgeklappten Medaillon gezeigt werden. Ist dann ein Level geschafft, geht auf dem Bildschirm im wahrsten Sinne die Jalousie runter, und der Spieler darf sich danach einer „reiferen" Gegnerin widmen. Damit wir uns nicht falsch verstehen: Bei MATCH IT kämpft man nur gegen die Zeit, niemals gegen Personen auf oder vor dem Bildschirm. So ist der Zwei-Spielermodus so angelegt, daß jeder Spieler neun Sekunden Zeit hat, um ein Pärchen wegzulegen und damit Punkte zu geiern. Findet man in der Zeit kein Paar, hilt nur die Helptaste (max. zweimal!), oder der andere Spieler ist wieder an der Reihe. Es bringt allerdings nichts, nur auf die schnöde Punktejagd zu gehen, denn durch den variierten Spielablauf sind die verzwickten Stellungen nur mit viel Teamgeist zu lösen. Bei uns in der Redaktion lief's immer dann am besten, wenn wir mit mindestens drei Leuten vor der Mattscheibe hingen und vor uns hin grübelten. Schließlich sehen sechs Augen ja auch mehr als zwei, nicht wahr? Kommen wir nun zum wesentlichen Punkt des Spielablaufes, der MATCH IT zum Suchtkandidaten macht und das Game mit Sicherheit in die Annalen der Softwaregeschichte katapultieren wird. IREM hat wahrlich gezaubert und dem zweidi-



mensionalen Mah-Jong ein Regelwerk verpaßt, daß es beinahe noch schwerer als in der Urfassung macht, die Paare abzutragen. Ach nein, sie müssen ja gar nicht mehr abgetragen sondern nur umgedreht werden! Der Clou: Die Paare müssen über eine gedachte Linie miteinander verbunden sein, die einerseits über bereits umgedrehte Steine führen muß (keine Diagonalen!) und andererseits nicht mehr als zwei Knicke besitzen darf. Als Hilfestellung ist jedes frische Pattern schon mit einer Reihe umgedrehter Steine umrahmt, um den Einstieg zu ermöglichen. Das klingt alles ein bissel kompliziert, aber wenn man dieses Spielprinzip erstmal durchblickt hat, bekommt man ein Auge für die Lage und erkennt schnell, welche Steine umgedreht werden können und welche nicht. Meines Erachtens ist es von großer Wichtigkeit, vom Rand aus Säulen nach innen zu bauen, um bei fortgeschrittenem Spielverlauf alle Paare erreichen zu können. Ungefähr ab dem dritten Level wird es überlebensnotwendig, diese Taktik zu befolgen, denn sonst setzt man sich allzuschnell „schachmatt", kann also nichts mehr umdrehen und muß das Spiel vorzeitig (also vor dem Zeitlimit) beenden.

MATCH IT ist ein faszinierendes, innovatives Spiel mit hohem Anreiz und hoher Motivation. Es kommt ohne Krieg und Gewalt aus und beweist doch, daß die Automatenspiele weitaus mehr bieten, als man gemeinhin annimmt. Neben *Tetris* dürfte es zur Zeit das kurzweiligste Strategiespiel sein, daß auf dem Markt existiert. Mal sehen, ob sich Firmen finden, die dieses tolle Game für die Heimcomputer umsetzen!





Auch bei unserem nächsten Spiel bleiben wir im fernen Japan, bei Gewaltlosigkeit – und bei **IREM**! Anscheinend will sich IREM in diesem Sommer als Trendsetter beweisen, denn auch **LEGEND OF HERO TONMA** ist ein spannendes Spiel für die ganze Familie und kann sich stolz mit der grünen Plakette der ASK für „jugendfrei" schmükken. So ganz ohne harte Jungs und den entsprechenden Gegenmitteln verläuft das Spiel freilich nicht, aber durch die bezaubernden Comic-Grafiken und die zivilen, fantasyartigen Spielelemente in bester Jump-and-Run-Tradition ist es IREM gelungen, LEGEND OF HERO TONMA das richtige Drumherum zu verpassen.

So verkörpert der Spieler den Helden Tonma, der sein Leben eigentlich recht geruhsam verbringt und verträumt auf einer Bergkuppe sitzt, als ihm plötzlich ein Stück Papier entgegenflattert. Auf diesem Zettel steht Erschreckendes, wurden doch die Bewohner der fernen, bergigen Insel „Untrodden" von Monstern vertrieben. Als ob dies noch nicht schlimm genug wäre, verschleppte das Boß-Monster noch die schöne Prinzessin, die man seitdem in der Burg auf dem höchsten Berg der Insel weinen hören kann. Tonma ist von dem Schicksal dieser armen Leute (besonders von dem der Prinzessin) arg ergriffen und beschließt augenblicklich, im fernen Untrodden wieder für Gerechtigkeit zu sorgen.

Jetzt geht's erst richtig los, denn an dieser Stelle steigt der Spieler in die Handlung ein, indem er Tonma durch die sieben verschiedenen Landschaften der Insel (macht sieben Level) bis zur Burg leitet. Unser Held kann auf seinem langen, beschwerlichen Weg drei verschiedene Waffen plus zwei Zusätze einsammeln, mit denen er sich ge-

gen die Monster, die in zahlreichen, witzigen Ausführungen erscheinen, wehren kann. Zudem gibt es noch geheimnisvolle Extra-Symbole wie z.B. die Karte und das Buch, mit denen Ihr ganz tolle Dinge anstellen könnt... Laßt Euch mal überraschen!
Viel wesentlicher als die Bewaffnung und die Zusätze ist jedoch die Geschicklichkeit des Spielers, der mit seinem Helden am besten vorankommt, wenn er mit gutem Timing durch die Levels springt. Wie gesagt, LEGEND OF HERO TONMA ist ein klassisches Jump-and-Run-Game mit all den Features, die dieses Genre seit Jahren zu einem der beliebtesten innerhalb der Spieleszene werden ließen. Gescrollt wird von links nach rechts, die Perspektive betrachtet man frontal, der Screen besteht aus verschiedenen Hindernissen mit Abgründen oder hohen Objekten, die über- oder besprungen werden müssen. Vor diesen Backgrounds tummeln sich dann noch die ärgerlichen Monster, die ebenfalls noch mit Geduld und Spucke aus dem Weg geräumt werden müssen. Nimmt man diese Features zusammen, die für sich allein noch keinen berauschenden Eindruck machen, so ergeben sie zusammengeschüttet doch ein äußerst unterhaltsames Gebräu, an dem man lange mit Freuden schlürft. IREM hat bei seiner neuen Sprung-Odyssee besonderen Wert auf die Sprungeigenschaften des Helden gelegt, um für noch mehr Action und Spannung zu sorgen. So springt Tonma um so höher, je länger der Feuerknopf gedrückt wird, und kann auch länger in der Luft gehalten werden, indem man den Stick nach oben drückt. Wenn's schneller zu Boden gehen soll – kein Problem: Einfach den Stick nach unten ziehen!
Durch diese hohe Beweglichkeit bekommt der Spieler ein äußerst abwechslungsreiches Spiel an die Hand, daß durch den intelligenten Spielaufbau und die verschiedenen Monster die Motivation längerfristig erhält. Die Grafiken sind dabei ein Genuß und schon fast eine Belohnung für ein erfolgreiches Fortkommen im Spiel; schaut Euch den Screenshot mal an! Wer Jump-and-Run-Games mag, wird an LEGEND OF HERO TANMA viel Freude finden und sicherlich einige Märker opfern!
Bevor ich mich für dieses Mal aus der Spielhalle verabschiede und mich im Schwimmbad ablege, möchte ich Euch noch mit dem neuesten Knüller-Flipper von **WILLIAMS** den Mund wässrig machen. Neben den TV-Spielen sind es doch immer noch die guten, „alten" Flipper, die ein breites Publikum ansprechen und für viel Unterhaltung sorgen. Der schnelle Lauf der Kugeln, die unverfälschte Atmosphäre eines echten, dreidimensionalen Spielfeldes – und nicht zuletzt der Ideenreichtum des Branchenleaders WILLIAMS, der aus dem Ambiente einer verruchten Stadt wie Chicago, dem Hauptsitz der Firma, immer Neues schöpft, macht das Flippern zum reinsten Vergnügen. Der letzte Schrei der Flipperszene ertönt nun bei **EARTHSHAKER**, einem Flipperungetüm mit High-Tech en masse und Effekten, die man bei Flippern bisher noch nicht erleben konnte. Das beginnt bei den verschleißfreien optischen Schaltern und geht bis zum patentierten „Multi-Ball-Game", bei dem Ihr mit bis zu drei Bällen zocken könnt. Um aber bis dahin zu kommen, müßt Ihr all die Erdbebenzonen getroffen haben, die auf einer Tafel des Erbebeninstitutes angezeigt werden. Will heißen, daß Ihr die Stahlkugel über meilenlange Rampen flitzen lassen müßt, um die entsprechenden Kontakte auszulösen. Bei einem ersten kleinen Beben gibt es sogar einen Erbebenriß, der exakt an der Kartengrenze zwischen Nevada und Kalifornien verläuft (oben mitte)! Auf diesem Erbebenspalt läuft dann die Kugel in ein wichtiges Halteloch auf dem Weg zum Multi-Ball. Sind dann endlich zwei Kugeln eingelocht worden und die dritte zum Abschuß bereit, geht's wirklich ab, denn nun passiert etwas, was es bisher noch nie gab: Der ganze Flipper beginnt zu wackeln und beben, als würde sich tatsächlich die Erde auftun! Echt toll, was die Designer von WILLIAMS da wieder zusammengebastelt haben: Ein Schwungrad innerhalb des Flippers wurde mit einer massiven Unwucht versehen und kann den Flipper derart herumschaukeln, daß er sogar ein paar Zentimeter herumrutscht! Yeeah, it's just like the real thing!
Logisch, das WILLIAMS nicht vergessen hat, noch all die üblichen Spielarten wie Extra-Bälle, Specials, Bumper, Pilze und dergleichen mehr einzubauen, wobei die begehrten Extra-Bälle und die Specials nur durch vielerlei Kombinationsschüsse zu ergattern sind. Wer gar den Jackpot haben will, der sich bis zu 2,5 Millionen Punkten aufzählt, kann dies nur tun, wenn gerade ein Multi-Ball-Spiel am Laufen ist. Alls wenn's durch die Wackelei und die drei Bälle nicht schon hektisch genug wäre... EARTHSHAKER gehört für mich zu einem der besten Flipper, die in der letzten Zeit erschienen sind. Neben verblüffenden Effekten und dem hervorragenden Design werden noch gut sortierte Features geboten, bei denen die Punktejagd Spaß macht. Endlich paßt auch mal das *Afterburner*-Motto, das da sagt: Shake, rattle, roll it!



So, Leute, das war's leider schon wieder für dieses Mal, aber ich kann Euch versprechen, daß wir im nächsten Heft wieder ähnlich interessante Games vorstellen werden. Außerdem hab' ich für den Spätsommer noch was ganz Besonderes für Euch auf Lager, wartet's mal ab!

„First E.T.S." – eine Supershow!

Fortsetzung von Seite 44

Thalion goes to USA

Eines der besten Software-Häuser in unseren Landen wird vermutlich schon bald mit einem US-amerikanischen Software-Magnaten in Verbindung treten. Dies ist eine der brandheißen Informationen, die auf der E.T.S. rüberkamen (Näheres werden wir Ihnen bald mitteilen!). **Holger Floetmann** von **THALION** „begnügte" sich erst einmal mit der Präsentation von zwei Titeln, wobei einer nur „dem Experimentieren mit Routinen in Sachen Vektorgrafik auf dem ST", so Holger zu ASM, dient. Ein anderes Game, **CHAMBERS OF SHAOLIN**, befindet sich bereits in der „Delta-Phase". Die ersten eindrucksvollen Bilder des fernöstlichen Kampfspieles mit feinen zusätzlichen Features wird im Sommer für ST, Amiga und C-64 erhältlich sein (übliche Preise). Das Interessante hierbei: Der Spieler muß seinen Helden zunächst einmal durch die Knochenmühle der Kampfsportarten jagen; das Training bzw. die Ausbildung durch die verschiedenen „Großmeister" ist in einer bestimmten Zeit zu absolvieren. Wer geschickt und fleißig war, wird es im Kampf gegen Unholde dann erheblich einfacher haben. Übrigens: Der selbst erschaffene und ausgebildete Protagonist kann und sollte auf Disk „abgespeichert" werden.

Konfusion bei Telecomsoft

Ziemlich wenig Zeit hatte **TELECOMSOFT**, den Fragen der ASM-Leute zuzuhören. Nervosität, Unsicherheit waren spürbar. Von den sonst so redefreudigen PR-Damen **Ania Makowska** und **Julia Coombs** war nur wenig in Erfahrung zu bringen. Die erste Presseinformation, die uns in die Hände fiel, war bezeichnend für die augenblickliche Lage (Stand: 25. April) der Company mit den Hit-Labels **RAINBIRD**, **FIREBIRD** und **MAGNETIC SCROLLS.** Sie lautete zweizeilig: *„British Telecom ist mit MicroProse prinzipiell einig geworden."* Somit war es, wen wundert's, folgerichtig logisch, daß BT seinen ursprünglichen Stand wechselte und „next doors" bei MICROPROSE zu finden war. Die Verbindungen werden jetzt halt immer enger (dazu lesen Sie bitte auch das Interview mit Ex-Chefin Paula Byrne an anderer Stelle!).

Beschränken wir uns deshalb auf die Infos, die wir erhalten konnten: Schon seit einem halben Jahr warten die User gespannt auf das **RAINBIRD**-Game **WEIRD DREAMS** (ASM berichtete bereits damals von der PC Show!), obwohl schon einige englische Kollegen gleich **zweimal** ein angebliches Review abdruckten.

In der Reihe **FIREBIRD** gibt's da schon Konkreteres zu vermelden: Mit **QUARTZ** erwartet uns im Herbst ein in mehrere Richtungen scrollendes Ballerspiel, ganz nach dem „bewährten" Muster. ST- und Amiga-Fassungen werden für ca. 60 Mark zu haben sein.

Der Nachfolger des Klassikers *Bubble Bobble* soll nach Angaben von **GRAFTGOLD's** Boss, **Steve Turner,** der uns freundlicherweise ein Interview gab (finden Sie ebenfalls in dieser Ausgabe!), schon im Juli erhältlich sein. Der Titel der Spielhallenumsetzung ist **RAINBOW ISLANDS.** Bub und Bob bewegen sich nunmehr auf konfortableren Plattformen und versuchen, mit der Kraft des Regenbogenschleuderns Feinde zu vernichten und sich den Weg durch die Level zu bahnen. In meinen Augen ein absolut spaßiges Game, das vor allem durch seine enorm gute Spielbarkeit und eine hervorragend weiche, präzise Steuerung zu gefallen wußte. Die Formate: ST, Amiga, C-64, Amstrad und Spectrum. Die Preise: Super! Je nach System und Datenträger zwischen 28 und 60 Mark.

In Sachen **MAGNETIC SCROLLS** konnten wir nicht viel in Erfahrung bringen. Tatsache ist, daß **Anita Sinclair** nicht bereit war, ASM ein Interview zu geben, da eine Klage gegen Telecomsoft läuft. Sauer sei sie, die Anita, weil sie momentan keine Titel verkaufen könne, obwohl Nachfrage und „persönlicher Bedarf" bestehe...

CODEMASTERS verkauft am meisten

Obwohl **CODEMASTERS** in der Gunst unserer Leser im vergangenen Jahr nicht gerade hoch gestanden hat, ist dieses Softwarehaus bei der Anzahl der verkauften Einheiten in England ein ums andere Mal an der Spitze zu finden. Die Oliver Twins vermeldeten just zur ECT-Show über eine Million verkaufte Games unter dem CODEMASTERS-LABEL. Offensichtlich liegt's am günstigen Preis, daß CODEMASTERS auf so gute Erfolge zurückblicken kann. Aber mit *ROCK STAR – ATE MY HAMSTER* hat man nun ja auch wieder ein ordentliches Produkt rausgebracht. Was in Zukunft von CODEMASTERS kommt, erklärten Michael Clark und Richard Darling.

So soll im Budget-Bereich schon in Kürze der **RALLYE CROSS SIMULATOR** erscheinen, bei dem fünf Level zu durchfahren sind. Für den IBM-PC hat man sich auch was einfallen lassen: **JETSKI SIMULATOR,** eine Art Wasserski-Simulation soll die MS-DOS-User erfreuen. Der Preis liegt hier, wie bei allen 16-Bit Games, bei ca. 60 DM.



STORMLORD – 16bit

HEWSON bringt erste Compilation

TONI WAKNELL von **HEWSON** hatte uns eine Menge Neuigkeiten zu berichten. Da wäre zunächst mal die erste Compilation, die HEWSON für Amiga und ST herausbringen wird. Vier Top-Games befinden sich auf der **PREMIERE COLLECTION,** die man als Ballerfan einfach in seiner Software-Sammlung haben sollte: **NEBULUS, EXOLON, NETHERWORLD** und **ZYNAPS. (Test in dieser Ausgabe)** Im Gegensatz zu anderen Compilationen hat HEWSON hiermit eine Zusammenstellung geschaffen, die ausschließlich Hits enthält. Gratulation!



ASM-Redakteurin Strack sprach mit Michael Clark (links) und Richard Darling (rechts) von Code Masters.

Aber natürlich gibt es auch neue Games. **ASTAROTH – THE ANGEL OF DEATH** haben wir ja in den News der letzten Ausgabe schon kurz vorgestellt. Amiga- und ST-Besitzer werden zum Preis von ca. 75 DM in den Genuß dieses Arcade-Adventures kommen können. Ebenfalls für ST und Amiga wird der Titel **STORMLORD** auf den Markt kommen. Das Programmier-Team von *Cybernoid II* zeichnet für dieses Game maßgeblich verantwortlich. **CYBERNOID II** ist übrigens ebenfalls bald für Amiga und ST zu haben. Eine weitere Umsetzung ist **NEBULUS** für den IBM-PC. In unseren Konvertierungsseiten werden wir Euch über die Qualität informieren. Aber, es gibt auch noch ein weiteres neues Programm, das unsere Aufmerksamkeit verdient. Veröffentlichungstermin für **ONSLAUGHT** soll im Herbst dieses Jahres sein. Die Story von ONSLAUGHT erinnert ein bißchen an *Defender of the Crown*, denn auch hier muß man versuchen, ein Land, das in verschiedene „Königreiche" zerteilt ist, von den Bösen zu befreien. Vier Arcade-Sequenzen sind im Game untergebracht: Feldschlacht, Belagerung, Verteidigung und ein Kampf mit den grauen Zellen.
Die Games von HEWSON dürften wohl wieder Furore machen, ist man doch von dieser Softwarefirma einen recht hohen Standard gewohnt. Toni erklärte auch, daß der allgemeine Trend eher zu „Klasse statt Masse" hingeht, eine Tatsache, die von HEWSON wohl schon sehr früh erkannt und in die Praxis umgesetzt wurde.

MANDARIN setzt auf Anwendung

„Über 1,6 Millionen Mark haben wir im vergangenen Jahr in die Software-Entwicklung gesteckt!", teilte uns **Anne Creasey** von **MANDARIN/DATABASE SOFTWARE** mit. Davon entfielen nach vorsichtigen Schätzungen etwa Dreiviertel zur Erstellung von Anwendersoft.
Nach dem erfolgreichen **STOS** für den ST (welcher bald mit deutscher Anleitung und Verpackung ausgeliefert wird) wird es Ende Mai einen **STOS COMPILER** (ca. 60 Mark) sowie **STOS MAESTRO** geben. Dieses Utility sorgt dafür, daß Ihre gesampleten Sounds ganz nach Ihren Wünschen mit Special Effects, Filtern und Klangbildänderungen noch verfeinert werden können. Der Preis soll bei etwa 80 Mark liegen. Wer den MAESTRO mit einem Modul haben möchte, muß noch ein paar Mark drauflegen (ca. 210 Mark). Dafür aber kann er seinen Rechner und „seine Sounds" über die Stereo-Anlage, Radio oder an CD-Player laufen lassen (nur für ST/Farbe!).
Wenn wir schon mal beim Thema STOS sind, darf an dieser Stelle nicht verheimlicht werden, daß ein ähnliches Teil auch für den Amiga geplant ist (mit deutscher Anleitung und Verpackung erst im Oktober; die englische Fassung im Sommer). Allein über den Titel ist man sich noch nicht einig: Er könnte „AMOS", „AMIGOS" oder „STOS FOR AMIGA" heißen. Was meinen Sie? Machen Sie doch mal 'nen Vorschlag!
Einen ganz anderen Weg beschreitet man momentan mit einer Serie von Lernprogrammen für Kinder. Lang, lang ist's her, als man noch „massenweise" Education-Games auf den Markt warf. Jetzt könnte sich etwas tun, wenn man bedenkt, daß die Zahl der Heimcomputer enorm gestiegen ist und daß manche Eltern sich eine Art „aktive Sesamstraße" für Zuhause wünschen. **FUN SCHOOL 2** ist der Titel der Serie, die sich in drei Bereiche aufteilt (siehe auch Bericht an anderer Stelle!): Der Teddybär steht für „User" unter sechs, der Frosch für die sechs- bis achtjährigen und der Roboter für die über achtjährigen Kids. Die Formate: PC, ST, Amiga, C-64, Amstrad & Spectrum. Die Preise bewegen sich im Rahmen des Vernünftigen – zwischen 30 und 60 Mark.
Im Games-Bereich ist zu vermelden: **LOMBARD RALLYE** und **LANCELOT** jetzt auch für den PC (je ca. 60 Mark).

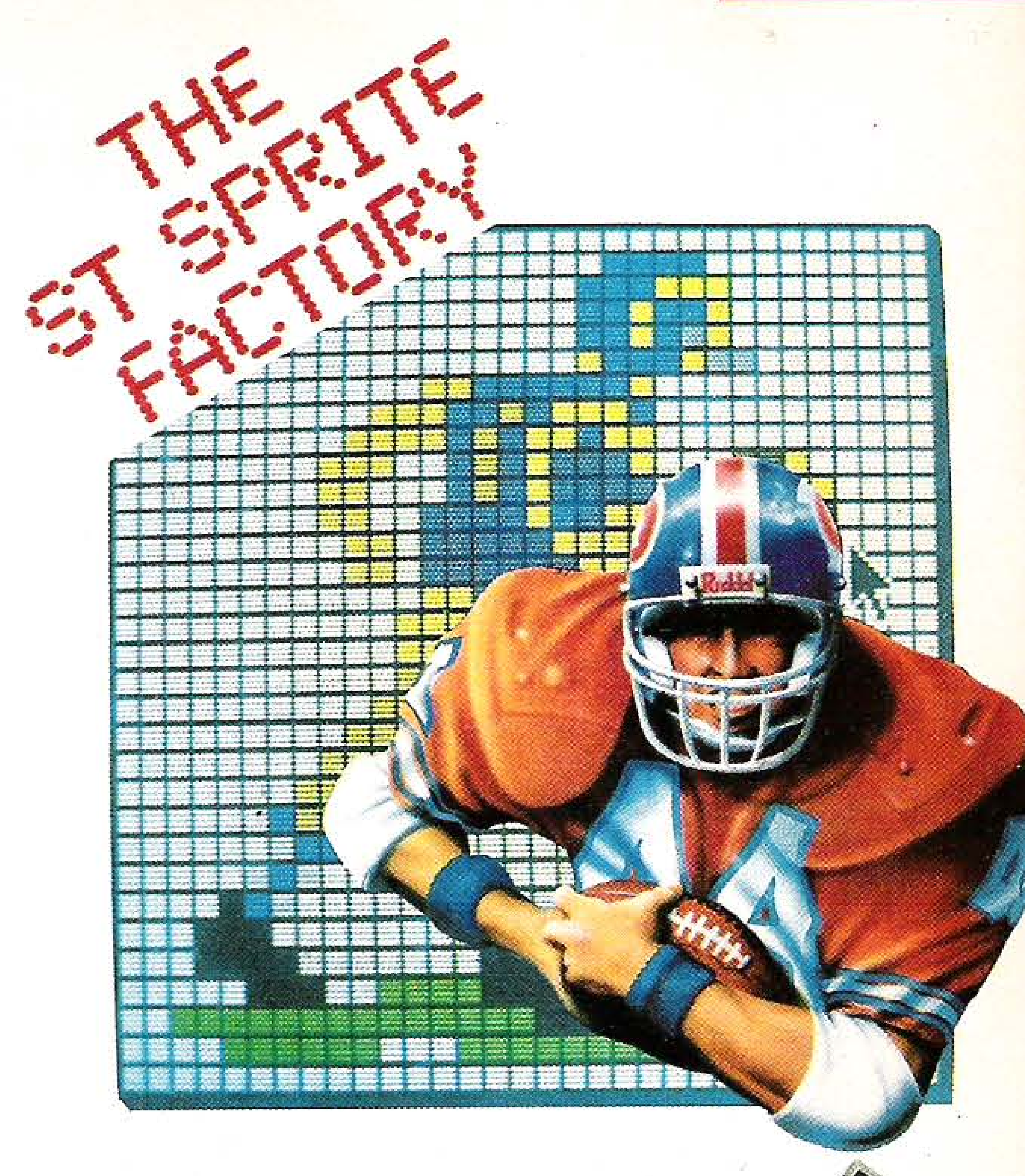
PALACE besitzt „French Connection"

Bei **PALACE SOFTWARE** ist momentan eitel Sonnenschein. Hat man doch mit dem französischen Software-Haus **DELPHIN SOFTWARE** einen gewaltig dicken Fisch an der Angel. Man stelle sich vor: Eine Pariser Plattenfirma experimentiert soundmäßig auf dem Amiga. Man stellt fest, daß es sich „lohnen" könnte, wenn man die geeigneten Programmierer findet, ein Game auf den Markt zu bringen, um sich eventuell auf einem anderen Sektor zu etablieren. Dies genau realisierte DELPHIN, kreierte das Spiel **BIO CHALLENGE** und wendete sich an PALACE in Sachen Distribution. Was dabei herauskam, ist amiga- und ST-mäßig ein MEGA-HIT. Lesen Sie bitte mehr auf Seite 6!

CRL – zwei neue Label

Kaum zu glauben, aber wahr: **CRL** ist momentan kräftig dabei, aus ihrer Krise rauszukommen. Etliche Monate hatte man vom Londoner Software-Haus nichts Entscheidendes mehr gehört. Jetzt plötzlich kommen die Jungs mit zwei neuen Labels an, in der Hoffnung, wie Phönix aus der Asche zu steigen. Zugegeben, die Produkte sind nicht schlecht, aber absolute Hits wird man auch nicht mit **LAST STUNTMAN, TAIL GUNNER** oder **FUTURE SPORT** landen können. Diese laufen alle unter dem **ACTUAL SCREENSHOT**-Label, das sich einzig mit den 16bit-Maschinen beschäftigt. Interessant (eigentlich nur) für ASM waren zwei Veröffentlichungen unter dem anwenderorientierten **PRACTICAL**-Label: Bei der **ST SPRITE FACTORY** haben die Jungs doch glatt unseren „American Footballer" vom Titelbild der 11/87 auf ihr Cover gepackt! Rechtlich





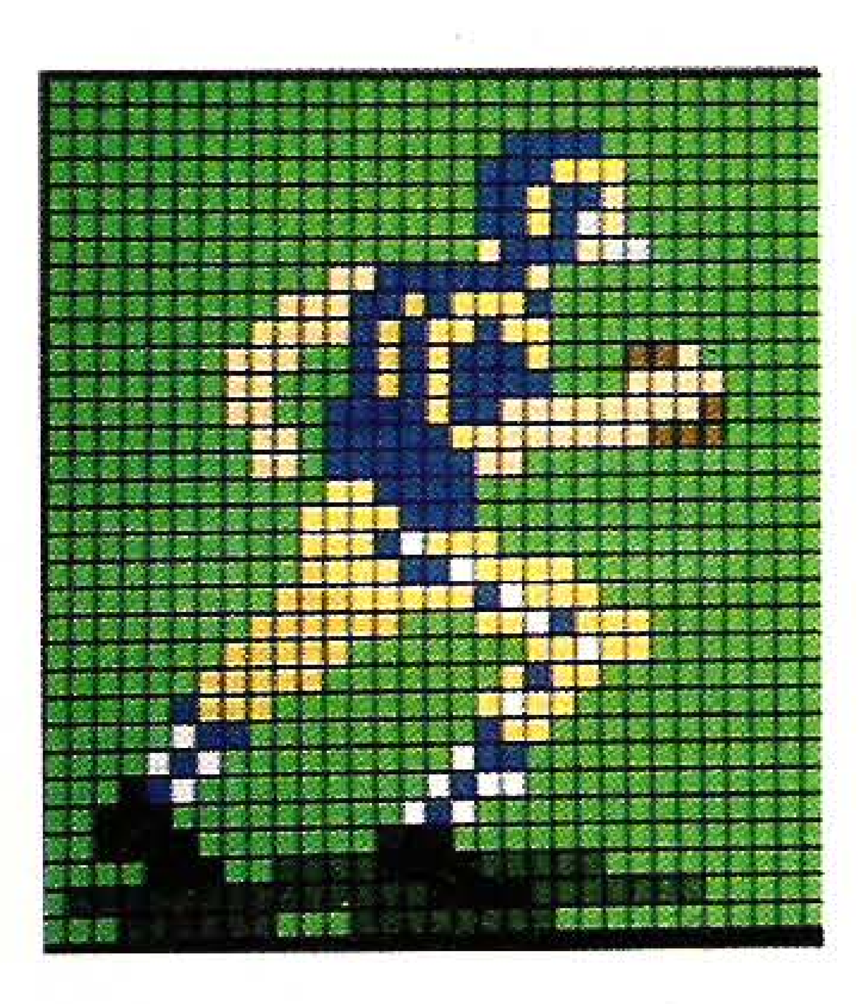


CREATE REALITY

Practical

CRL's neues Label bringt uns u.a. die ST SPRITE FACTORY. Ob der „Untere" echt ist, wissen wir nicht. Der „Obere" jedenfalls ist geklaut; stammt von ASM!

X= 31	Y= 00
FILE	CUT
CLEAR	PASTE
FILL	COPY
MIRROR	ROTATE
LINE	FLIP
BOX	CHNG CLR
CIRCLE	SHRINK
FRAME	VIEW
ANIMATE	INSERT
UNDO	QUIT



gesehen ist dies nicht erlaubt; gefragt wurden wir auch nicht. Das zweite Programm ist ein Anwenderteil, mit dem man Adventures auf dem PC schreiben kann. Der Titel: **ADVENTURE CREATOR SYSTEM.** Der Autor: ASM-Chefprogrammierer **Frank Brall**, der das Ding Anfang 1987 bereits fertigstellte und schon nicht mehr an eine Vertragserfüllung seitens CRL glaubte...

ELITE

Last but not least gelang uns noch ein kurzes Gespräch mit Gill Birch von **ELITE. PAPERBOY** für 16-Bit ist im Anrollen. Das Programm, das schon auf 8-Bit ein großer Erfolg war, ist bald für IBM-PC, ST und Amiga zu haben. Ansonsten war neben der Neuveröffentlichung **SUPERTRUX** für die 8-Bitter C-64, CPC und Spectrum nicht viel Neues zu erfahren, man zeigte sich aber im großen und ganzen mit dem Verlauf der Show sehr zufrieden.

AM RANDE

Wie schon erwähnt hatten nicht alle Software-Produzenten einen Stand auf der European Computer Trade Show. Trotzdem fanden sich auch von diesen Firmen Vertreter auf der Messe, die wir „zwischen den Terminen„ in den belebten Gängen der Halle zu einem kleinen Schwätzchen antrafen, das sich manchmal in einen handfesten Termin nach „Dienstschluß" ausgeweitet hat. So werden wir Euch in einer ganz besonderen Spezial-Ausgabe eine Menge Hintergrundinformation rund um den Softwarebusiness, um Programmierer, Games, Ideen und Entwicklungen geben können.
Abschließend kann man die Show als großen Erfolg für alle Beteiligten werten. Lizenzgeber und -nehmer waren zufrieden, die Vertriebsfirmen haben sich intensiv umschauen können, und auch die Presse (und damit Sie, lieber Leser) kam auf Ihre Kosten. Wir hoffen auf eine ebenso erfolgreiche, zweite ECT-Show im nächsten Jahr. Aber bis dahin steht ja erst nochmal die große PC-Show im Herbst vor der Tür. So manches Produkt, das heute angekündigt wurde, dürfte dann „vorzeigbar" sein.

एकता

एक बूढे किसान के चार लड़के थे। वे हमेशा आपस में झगड़ा करते थे। बूढे ने कई बार उपदेश दिया कि एक दूसरे के साथ स्नेहपूर्वक रहें। लेकिन उस के सारे उपदेश बेकार हुए।

एक दिन किसान बीमार पड़ा। चारों लड़के उस के खाट के पास खड़े रहे। तब पिता ने उन के हाथ में लकड़ियों का एक गट्ठा देकर आज्ञा दी उसे तोड़ो।

ह लड़के ने उसे तोड़ने का प्रयत्न किया। सके। उस के बाद पिताने हर एक देकर कहा कि अब इसे तोड़ो। तोड़ सके।

रे मेरे पुत्रो। देखो, ल कर रहोगे, अगर तुम

NEWS

zusammengestellt von str, bez, msu und M.K.

Nun endlich ist das **BRODERBUND**-Erfolgsgame **TYPHOON THOMPSON** offiziell auf dem deutschen Markt zu haben. Nachdem wir schon vor einigen Monaten über das Spiel berichteten, teilte uns die Frankfurter Firma **BOMICO** nun mit, daß man die Distribution des Programms übernommen habe. Gegenwärtig geht die Atari-ST-Version zum Preis von ca. 65 Mark über den Ladentisch, weitere Konvertierungen werden folgen. Die User hierzulande wird es besonders freuen, daß dem Programm nun endlich eine deutsche Anleitung beiliegt.

Mit **THE LEGEND OF DJEL** hat die französische Company **COKTEL VISION** ein Programm in Arbeit, bei dem, wie es heißt, Action- und Adventure-Freunde gleichermaßen auf ihre Kosten kommen sollen. Uns lag eine erste, noch nicht spielbare Demo-Version vor, deren wunderschöne Grafiken jedoch schon einiges erwarten lassen. Geplant sind Versionen für Amiga, ST und IBM-PC, wobei sich die Preise um etwa 65 Mark bewegen werden.

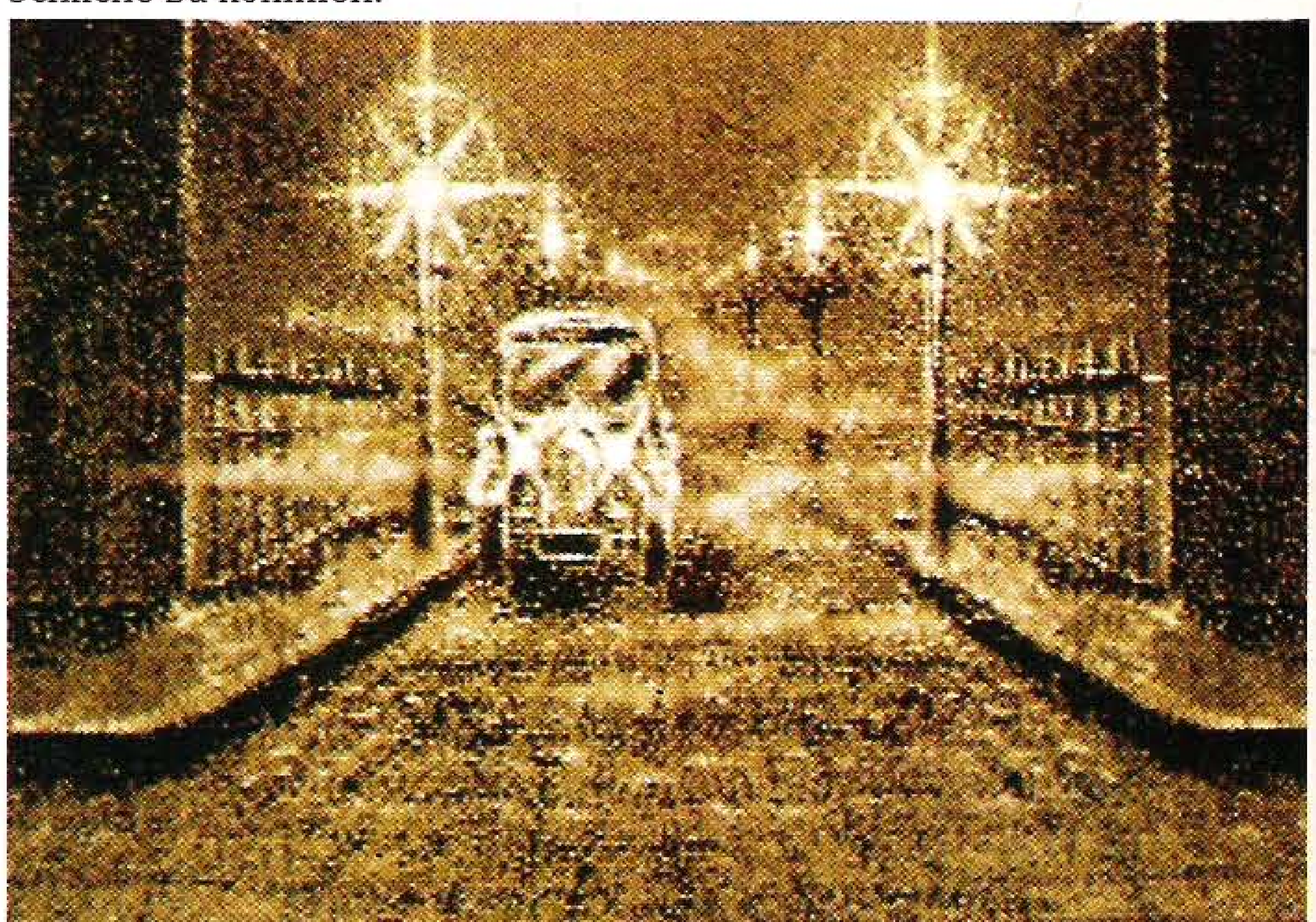


RUSHWARE hat nun auch eine Hotline, die allen Leuten sach- und fachgerecht Antworten liefern wird: Der Service: Montags und donnerstags von 15–19 Uhr, Tel. (02101) 63757.

Letzte Meldung!

MICROPROSE hat Telecomsoft gekauft – definitiv! Nun sind alle Spekulationen vom Tisch!

... ein brandneues Rollenspie-Adventure – spielt in den 20er Jahren – bietet uns **ELECTRONIC ARTS** an. Der Hintergrund: Ein bizarres Horror-Spektakel; düster, geheimnisvoll, schockierend. **THE HOUND OF SHADOW** ist der Titel dieses Produktes, das den Spieler in die Rolle eines pfiffigen Privatdetektiven reindrängt, der es mit der Klärung eines Mordfalls zu tun hat. Dabei spielen auch übernatürliche Kräfte eine Rolle. Das Spiel besteht aus einer gewaltigen Ansammlung von Tips und Hinweisen, die der Spieler Stück für Stück zu einem Puzzle zusammensetzen muß, um dem Mörder auf die Schliche zu kommen.



Zu Beginn des Rollenspiels kann man sich aussuchen, welche Art von Charaktere man auswählen möchte. So gibt's auch die Chance, sich als Pressefotograf oder Archäologe zu betätigen. Die Nationalitäten: Entweder Brite oder Amerikaner. THE HOUND OF SHADOW besitzt natürlich auch vom Spieler nicht zu beeinflussende Charaktere, die ihren Zielen allein voranschreiten. Das Ganze ist eingepackt mit hübschen Grafiken; der Sound läßt das Gruselige erst so richtig horrormäßig werden. Erscheinungstermin für Amiga und ST: Juli/August. Der Preis: Ca. 80 Mark.

Streiflichter

Sound-Wettbewerb: 1000 Pfund zu gewinnen!

Die britische Firma **SOFTWARE HORIZONS** hat zusammen mit der Einführung des Sound-Pakets **MASTER SOUND** für alle Atari-ST-Computer einen Wettbewerb gestartet, bei dem als erster Preis 1000 Pfund ausgeschrieben sind. Wer mitmachen will, sende eine mit dem MASTER SOUND erstelltes Musikstück an Software Horizons, Attn.: Mungo Amyatt-Leir, 5 Oakleigh Mews, London N20 9QH. Den SOUND MASTER gibt es übrigens zum Preis von ca. 100 DM. Das Paket besteht aus Soft- und Hardware zum Erstellen, Samplen und Editieren eigener ST-Sounds. Test folgt.



kommt gewaltig!

... auf einen ganzen Berg neuer, deutscher Software dürfen wir uns noch dieses Jahr freuen, denn mit **SPHINX** betritt ein vielversprechender Newcomer die Szene, der nach dem Motto „klotzen statt klekkern" den Großen das Fürchten lehren will. Die Iserlohner haben derzeit sage und schreibe 43 Produkte in der Mache, an denen ca. 60 freiberufliche und fest angestelllte Programmierer arbeiten. Das Erstlingswerk **MAGIC MARBLE** (für Amiga, IBM folgt) ist bereits auf dem Markt (Test in dieser Ausgabe!), weitere werden folgen. So wird im Juni die **SOUNDFACTORY** für den Amiga erscheinen, ein Soundprogramm, das erstmals eine eigene, speziell zugeschnittene Musiksprache und neben Samples auch synthetisierte Instrumente bietet und damit alle gebräuchlichen Tools wie z.B. den *Soundtracker* um Längen schlagen könnte. Bei einem Besuch in der ASM zeigten uns SPHINX-Chef **Roland Schulte** (links im Bild)



sowie die SOUNDFACTORY-Programmierer **Zuheir Urwani** (mitte) und **Thomas Kolbe** (rechts), was wir von SPHINX noch alles zu erwarten haben. So wird es ein Ballerspiel mit drei Bildschirm großen Sprites geben, ein ungewöhnliches Urlaubsadventure namens **FRED**, ein Rollenspiel mit dem Titel **DAS SCHWARZE SCHLOSS**, bei dem der zweite Spieler die heißgeliebten Monster steuert, und noch vieles mehr. Erscheinen werden die meisten Games primär für den Amiga, Atari ST, C-64 und IBM. Weitere Facts und Tests über die neuen SPHINX-Games gibt's in den nächsten Ausgaben der ASM...!



FRED will in Urlaub gehen. Was meint der Boss?

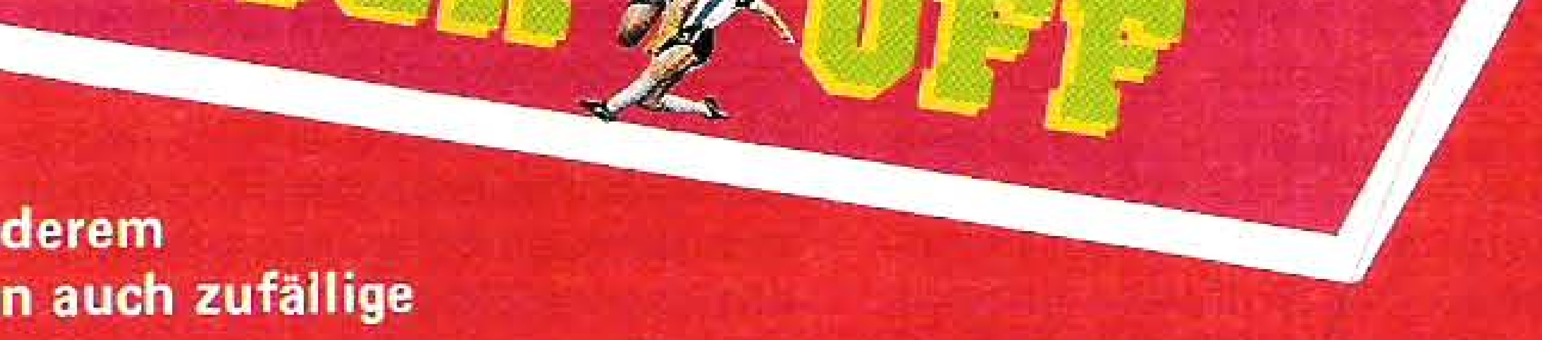


IRRES TEMPO-
ZENTIMETERGENAUE PÄSSE-
TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fussballsimulator, der nicht nur genau und realistisch ist, sondern auch viel Spass macht.

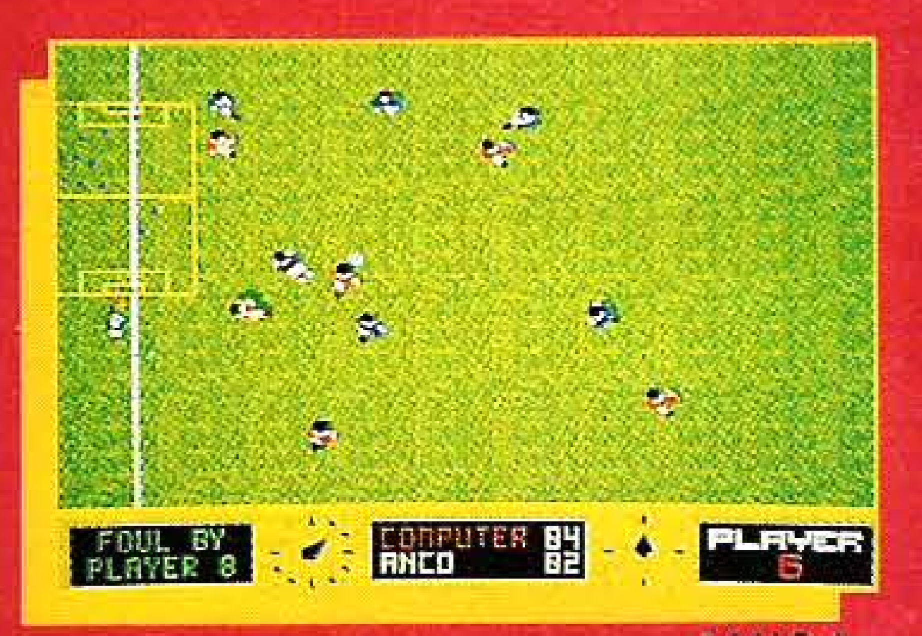
Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften: Tempo, Präzision, Ausdauer und Aggressivität. Achten Sie mal auf die Brasilianer bei den Länderspielen, sie sind wirklich Klasse.

* Spielfeld in voller Bildschirmgrösse, welches weich und schnell (auch beim ST!) in alle vier Richtungen scrollt, und ein einzigartiger Scanner, der alle Spieler auf dem Feld anzeigt.
* Übungsmodus, um alle Eigenschaften wie Dribbeln, Pässe schlagen, Ecken schiessen oder Elfmeterschiessen zu trainieren.
* 5 Spielstärken, Länderspiel bis Kreisliga. Die Stärken werden für beide Mannschaften getrennt eingestellt, dadurch insgesamt 25 Level. Die Niederlage einer Nationalmannschaft mit Starbesetzung gegen ein Team der Bunten Liga voller Nieten bildet wohl die grösste Herausforderung.
* Ein- oder Zwei-Spieler-Option. Beide Spieler können vor jeder Halbzeit eine von vier Taktiken wählen (z.B. 4-3-3, 4-4-2).
* Ligamodus für 1 bis 8 Spieler mit der Möglichkeit, den aktuellen Stand abzuspeichern und zu laden.
* Einfache, aber sehr effektive Möglichkeiten der Ballkontrolle. Der Spieler kann dribbeln, schiessen, passen, lupfen oder köpfen und anderen Spielern in den Ball grätschen.
* Die erstaunlich realistische Ballsteuerung berücksichtigt unter anderem die Boden- und Luftverhältnisse. Auf den höheren Leveln können auch zufällige Windböen auftreten.
* Es gibt 9 verschiedene Eckstösse, Elfmeter, gelbe und rote Karten, und eine Vielzahl weiterer Besonderheiten wie müde Spieler bei Spielende, Zeitschinden bei Abstoss und Verletzungen, usw.



ERHÄLTLICH FÜR:	
AMIGA	49.95 DM
ATARI ST	49.95 DM
C-64 Kass	29.95 DM
C-64 Disk	39.95 DM
IBM PC	69.95 DM

SPIELEN IST EINFACH, ABER MAN BRAUCHT ZEIT-VIEL ZEIT- UM ES ZU BEHERRSCHEN



AMIGA



AMIGA



ATARI ST

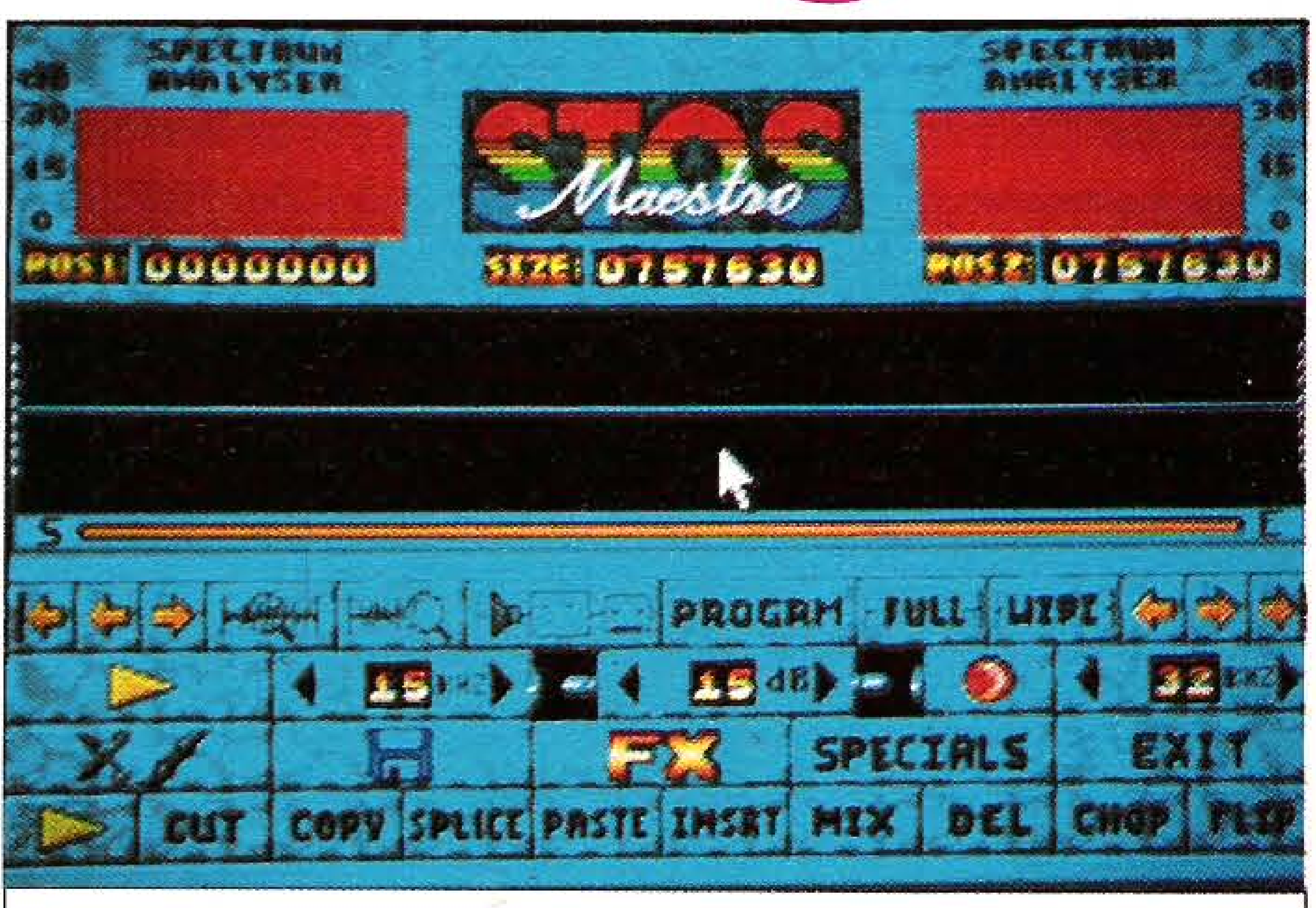




VERTIEB: RUSHWARE GmbH, Bruckweg 128-132, 4044 Kaarst 2 TEL: 021 01/6070
MITVERTRIEB: MICROHÄNDLER, ÖSTERREICH: KARASOFT
ANCO SOFTWARE LTD., UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE, LAWSON RD., DARTFORD, KENT, ENGLAND

Programm: STOS Maestro, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 80 DM ohne Sample-Modul, ca. 210 DM mit Sample-Modul, **Hersteller:** Mandarin/Database, England, **Muster von:** Mandarin.

Meisterliche ★ Klänge ★



STOS MAESTRO – ein ASM-Hit!!!

Seit einem halben Jahr ist STOS, das leistungsstarke BASIC für Spieleprogrammierer, nun auf dem Markt und hat seitdem einige Freunde gefunden. Schon damals kündigte **MANDARIN** an, daß noch einige Erweiterungen und Tools erscheinen würden, mit denen STOS noch professioneller genutzt werden kann. Als erstes Entwicklungspaket ist nun also **STOS MAESTRO** erscheinen, ein Soundsampler allererster Güte, der kaum Wünsche offen lassen dürfte. Das beginnt schon bei der Ausstattung des Paketes, daß entweder mit oder ohne ein Sampler-Modul lieferbar ist. Der Grund für dieses Angebot: Wer schon einen anderen Soundsampler mit der nötigen Hardware für teures Geld erstanden hat, braucht nicht auf sie verzichten und nochmals viel Geld auszugeben, denn STOS MAESTRO verarbeitet problemlos Sampel-Files des *Pro Sound Designers* und von *ST-Replay*. Was die Manipultaions- und Arbeitsmöglichkeiten der Software angeht, dürfte STOS MAESTRO die beiden letztgenannten Programme allerdings deutlich schlagen. Bevor wir aber tiefer in die digitale Materie einsteigen, sei noch gesagt, daß man unter sampeln die Umwandlung einer analogen Tonfolge (z.B. über einen Kopfhörer) in digitale Werte versteht. Wie nahe der enstehende Sample vom Klang her dem Original kommt, bestimmt weitgehend die Samplerate, also die Abtasthäufigkeit der Tonschwingungen. Je höher die Sampelrate, desto besser der Klang – und desto größer der Speicherverbrauch. STOS MAESTRO überläßt dem User die Entscheidung über diese „Speicherplatzverschwendung" und bietet Sampleraten von fünf bis 32 Kilohertz (bei einer Auflösung von acht Bit), was mehr als ausreichend ist, denn in der Regel erhält man schon mit zehn Kilohertz eine ordentliche Qaulität. Für Faule bietet STOS MAESTRO auf seinen zwei Disketten schon mal 45 gesampelte Instrumente, Effekte und Sprachausgaben, die Ihr nun mit Hilfe des Maestro nach Belieben zusammenkleistern und ändern könnt. In der Mitte des Bildschirms wird dabei die Schwingung der Tonfolge angezeigt (wahlweise in grober und feiner Darstellung), deren Bereiche nun mit Hilfe zweier Marker bearbeitet werden können. Nehmen wir an, Ihr wollt dem Sample etwas mehr Pep geben, so könnt Ihr z.B. drei verschiedene Halleffekte erzeugen, daß Musikstück ein- oder ausblenden, die Lautstärke vergrößern oder verkleinern, Low- und High-Noise-Filter einsetzen und sogar das gesamte Musikstück packen, d. h. seine Länge verkürzen, ohne daß Töne verloren geht. Der Nachteil bei diesem Feature ist natürlich die Qualitätsminderung, der Vorteil der geringe Speicherplatzverbrauch. Neben der reinen Klangbearbeitung kann der Sample natürlich noch geschnitten, kopiert, verschoben, überlagert, verdreht (rückwärts spielen) oder Teile von ihm gelöscht werden. Alle diese Features, von den Diskettenoperationen, der Darstellungsform der Wellen, dem Sampeln und Manipulieren lassen sich dabei bedienungsfreundlich in verschiedenen Menüs auf einem Screen ansteuern. Um die Qaualität, insbesondere die Lautstärke und Klangreinheit, des eingehenden Analog-Signals zu überprüfen, verfügt STOS Maestro noch über einen Spectrum-Analyser und ein großes Oszilloskop, das das eingehende Signal in seine Wellenform zerlegt.

Wem das alles noch nicht reicht, der kann noch die zwei „Goodies" benutzen, die sich als kleine Spielerei noch mit auf der Diskette befinden. Mit dem „Disco"-Programm können über das Modul in Echtzeit Überlagerungseffekte erzeugt werden, mit dem „Phaser" erzeugt man (ebenfalls in Echtzeit) Phasenverschiebungen, also quasi ein auf- und abschwellendes „Nachheulen" der einzelnen Töne. Mehr praktischen Nutzen erhalten dann aber all die, die das STOS-BASIC ihr eigen nennen, denn natürlich sollen sie am meisten von STOS MAESTRO profitieren. So gibt's eine komplette Basic-Erweiterung mit neunzehn Musikbefehlen fürs STOS, die man an den normalen Basic-Folder anhängen kann, sowie ein komplettes Drum-Machine-Programm fürs STOS-BASIC, mit dem 11 verschiedene Drums (neben den Samples natürlich) auch in eigenen Programmen eingearbeitet werden können. Wer leiber in C oder Assembler programmiert, aber auf STOS MAESTRO als Sample-Software nicht verzichten will, kann sich sogar den kompletten Source-Code anschauen, kopieren und verändern.

Ich selbst programmiere eigentlich ganz gern in STOS-BASIC und möchte daher die vielfältigen Möglichkeiten von STOS MAESTRO nicht mehr missen, denn jetzt können auch in BASIC quasi professionelle ST-Sounds programmiert werden. Wer STOS BASIC nicht besitzt, muß zwar auf einige Features verzichten, bekommt aber immer noch ein leistungsstarkes Softwarepaket. Für rund 80 Mark dürfte STOS MAESTRO damit das vom Preis/Leistungsverhältnis beste Programm dieser Art für den ST sein. Bei dieser Qualität bin ich sehr gespannt, wie die anderen Erweiterung für STOS aussehen werden, insbesondere die für die Vektorgrafik-Programmierung!

Michael Suck

Positiv: Vielfältige Sound- und Effekt-Manipulationen möglich, volle Einbindung in STOS BASIC, 45 Samples auf Diskette, frei verfügbarer Source-Code, drei Zusatzprogramme, gut arbeitende Hardware, Kompatibilität zu anderen Samplern.

Negativ: -



Das elektronische Wörterbuch

Programm: Collins On-Line, **System:** MS-DOS, **Preis:** Ca. 400 DM, **Hersteller:** Martech S.A., Chausee de la Boine 1, CH-2000 Neuchatel, Schweiz, **Muster von:** Markt & Technik Verlag AG, Haar.

COLLINS ON-LINE, so nennt sich das brandneue Programm der Firma **MARTECH**. Es handelt sich hierbei um eine Art Software-Umsetzung des bekannten zweisprachigen COLLINS-Taschenwörterbuches. Mehr als 20.000 Worteinträge sorgen dafür, daß dem Anwender das mühselige Nachschlagen weitgehend erspart bleibt.

Das Besondere an COLLINS ON-LINE besteht darin, daß es sich nicht nur um eine einfache Datenbank handelt, sondern daß es wirklich über die notwendigen Eigenschaften eines Wörterbuch verfügt. Dazu gehört in erster Linie der Umstand, daß das Programm resident im Speicher abgelegt wird. Auf diese Weise kann das Programm nicht nur aus jedem anderen Programm heraus aktiviert werden, nein, es kann sogar Übersetzungen direkt an ein Textprogramm übergeben. Da das Ulility offensichtlich über den Tastaturpuffer arbeitet, werden weitgehend alle Textverarbeitungsprogramme unterstützt. Wie sich im Test herausstellte, arbeitet das Programm unter anderem mit den Textprogrammen *Microsoft Word, Wordperfekt, WordStar, MultiMate, VolksWriter, PC Write* und *Display Write* zusammen.

Die einzige Bedingung, die das Programm an die Konfiguration des Rechners stellt, ist eine Festplatte mit mindestens 3,6 MByte freier Speicherkapazität. Müßte der Lieferumfang dann nicht mehr als zehn Disketten umfassen? Dies wäre richtig, wenn die Daten nicht in komprimiertem Zustand geliefert würden; auf diese Weise sind es nämlich nur vier Disketten. Keine Angst, die Installation incl. dem Dekomprimieren wird vollständig von einem Installationsprogramm übernommen.

Wahlweise ändert das Installationsprogramm sogar die AUTOEXEC-Datei soweit, daß COLLINS direkt nach dem Booten aktiv ist. Im Gegensatz zur gewöhnlichen Installation muß man bei dieser allerdings etwas Zeit mitbringen. Durch das Dekomprimieren dauert der Vorgang nämlich gut und gerne 30 Minuten.
Hat man diese zeitaufwendige Prozedur überstanden, so ist die Festplatte um ein Unterdirectory (COLLINS) reicher. Um das Programm zu aktivieren, muß der Rechner entweder gebootet oder die Batch-Datei COL aufgerufen werden. Das war eigentlich schon alles! Jetzt kann jedes beliebige Textverarbeitungsprogramm wie gewöhnlich gestartet werden. Der einzige Unterschied besteht darin, daß von nun an drei zusätzliche Tastenkombinationen akzeptiert werden, nämlich:

ALT A – Begriff abfragen
ALT M – Collins On-Line Menü
ALT E – Übersetzung einsetzen

Kommt man jetzt wieder einmal in die Verlegenheit, ein Wort nicht im Gedächnis zu haben, so dürfte ALT A der Retter in der Not sein. Durch diese Taste wird automatisch COLLINS aufgerufen. COLLINS meldet sich grundsätzlich mit einem Fenster, welches die untere Bildschirmhälfte überdeckt. Wurde COLLINS über ALT A ausgelöst, so fragt es zusätzlich nach dem zu suchenden Begriff. Je nachdem, welches Wörterbuch man besitzt, muß das Suchwort in der entsprechenden Ausgangssprache eingegeben werden. Im Test hatten wir nur das Deutsch/Englisch-Wörterbuch zur Verfügung, so daß lediglich englische Übersetzungen zu deutschen Wörtern gesucht werden konnten. Für bedauerlich halte ich es, daß auch für den umgekehrten Fall ein anderes Wörterbuch verwendet werden muß. Bisher sind Wörterbücher für die Sprachen Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch und Italienisch zu dem Programm erhältlich.

Positiv: einfache Bedienung und Installation, wird resident im Speicher abgelegt, arbeitet mit vielen Textprogrammen zusammen, umfangreiches Wörterbuch mit über 20.000 Einträgen, sehr kurze Zugriffszeiten, eigene Glossare möglich.
Negativ: Übersetzung immer nur in eine Richtung möglich.

COLLINS überzeugt durch eine unglaublich kurze Zugriffszeit. In der Regel wird innerhalb einer Sekunde das zu suchende Wort lokalisiert und die Übersetzung angezeigt. Es wird jedoch nicht nur die Übersetzung angegeben, sondern wie in einem gedruckten Wörterbuch Hinweise zu verwanden Wörtern, grammatikalische Angaben sowie Bedeutungsabtrennungen u.v.m. Mit den Tasten PgUp und PgDn läßt sich zusätzlich im Wörterbuch weiter- bzw. zurückblättern. Wird ein Wort nicht gefunden, so zeigt dies eine entsprechende Meldung am unteren Bildschirmrand an. Mit ESC gelangt der Anwender jederzeit wieder zum ursprünglichen Programm bzw. Text zurück. Sehr hilfreich ist auch die Funktion ALT-E, denn mit Ihr wird eine gefundene Übersetzung automatisch in den Text übernommen.

Die letzte und auch mächtigste Funktion ist ALT-M. Durch diese gelangt der Anwender in das umfangreiche COLLINS-Hauptmenü. Neben der Standard-Suche und Funktionen zum Blättern dürften die wesentlichen Funktionen die zum Öffnen bzw. Pflegen von Glossaren sein. Unter Glossar versteht der Autor eine Art eigenes Wörterbuch, welches sich der Anwender selbst aufbauen und erweitern kann. Wird später ein Begriff gesucht, so wird zuerst das Glossar und erst danach das Collins-Wörterbuch durchforstet. So ist es auch denkbar, daß man Worten, die schon im Wörterbuch vorhanden sind, eine neue Bedeutung zuordnet. Gerade dann, wenn oft fachspezifische Texte bearbeitet werden, ist ein spezielles Glossar unentbehrlich.

Fazit: Ich glaube, mit COLLINS ON-LINE ist der Anwender wirklich sehr gut bedient. Allerdings ist der Anschaffungspreis von 400 DM nicht gerade im Low-Cost-Bereich angesiedelt, so daß das Programm vor allem für die Anwender interessant sein dürfte, die regelmäßig mit Fremdsprachen konfrontiert sind.

Frank Brall

ACS – QUILL-kompatibler Adventure-Creator für den PC

Programm: ACS-The Adventure Creator System, **System:** MS-DOS, **Preis:** Ca. 50 DM, **Hersteller:** CRL, England, **Muster von:** CRL.

Wohl jedem, der sich etwas aus Adventures macht, sagt der Begriff *Quill* einiges. *Quill* ist bis heute einer der leistungsstärksten Adventure-Generatoren für Homcomputer überhaupt. Noch bis vor zwei Jahren wurde der größte Teil aller professionellen Abenteuerspiele mit diesem Adventure Creator entwickelt. Versionen von *Quill* gibt es für die weit verbreiteten Homcomputer C64, CPC464 und Spectrum. Trotz des großen Erfolges wurde dieser bewährte Creator bis heute nicht auf 16-Bit-Rechner übertragen.
Dies hat sich jetzt die Firma **CRL** zunutze gemacht, indem sie mit **ACS – THE ADVENTURE CREATOR SYSTEM** einen weitgehend kompatiblen Adventure Creator für den PC auf den Markt bringt.

Kleine Verspätung

Dieser Adventure Creator wurde bereits vor fast zwei Jahren von einem deutschen Programmierer entwickelt. Der Autor dürfte übrigens den meisten ASM-Lesern bekannt sein, schaut doch mal in die NEWS. Warum der Adventure Creator erst jetzt auf den Markt kam, kann der Autor allerdings selbst nicht verstehen. Da jedoch die Dokumentation ursprünglich in Deutsch verfaßt wurde, wird wohl der Vertrieb in Deutschland nicht nochmal so lange auf sich warten lassen, **RUSHWARE** hat bereits Interesse gezeigt. Ob sich ACS nach einer fast zweijährigen Verzögerung immer noch durchsetzen kann, wird sich in den nächsten Monaten zeigen.

Besser als QUILL?

Daß sich der Autor von ACS wirklich sehr an QUILL orientiert hat, wird sofort nach dem Aufruf deutlich. Das Hauptmenü ist so verblüffend ähnlich, daß sich ehemalige *Quill*-Besitzer sofort darin zurechtfinden:

A VOCABULARY
B MESSAGE TEXT
C LOCATION TEXT
D OBJECT TEXT
E OBJECT START LOCATION
F EVENT TABLE
G STATUS TABLE
H SYSTEM MESSAGE
I OBJECT WORD TABLE
J MOVEMENT TABLE
K SYSTEM CONFIG
L MEMORY DISPLAY
M SAVE DATABASE
P TEST ADVENTURE
Q QUIT

Gegenüber der C64-Version von QUILL sind nur die Menüpunkte „OBJECT WORD TABLE", „MEMORY DISPLAY" sowie „SYSTEM CONFIG" hinzugekommen. Der erste Menüpunkt ist bereits von der Schneider-Version her bekannt, hier handelt es sich um eine automatische Objekt-Verwaltung, die es erlaubt, Objekte zu definieren, die später an verschiedenen Orten gefünden und aufgenommen bzw. angezogen werden können. Dieser Menüpunkt vereinfacht die Programmierung wesentlich, denn so muß nicht für jede eventuelle Eingabe eine Befehlsfolge eingegeben werden. Dadurch spart man enormen Speicherplatz, denn der ist auch bei ACS recht knapp ausgefallen. Da ACS noch mit einer älteren Version von Turbo Pascal entwikkelt wurde, ist der Textspeicher auf ca. 32000 Bytes beschränkt. Aber keine Angst, durch eine recht kompakte Kodierung bringt man selbst mit dieser bescheidenen Kapazität ein recht komplexes Adventure zustande.
Die beiden weiteren neuen Menüpunkte dienen lediglich der Systemeinstellung (Farbe, Palette, Wortlänge usw.) sowie einer übersichtlichen Anzeige des Speicherverbrauches. Sollte ein Adventure doch einmal die Grenze der Speicherkapazität erreichen, so kann über die zuletzt genannte Funktion in Erfahrung gebracht werden, an welcher Stelle eine Kürzung angebracht ist.
Eine wesentliche Verbesserung gegenüber *Quill* ist die Wortlänge, die vom Parser interpretiert werden soll, denn sie kann vom Anwender selbst festgelegt werden kann. Bis zu 50 Zeichen können vom ACS-Parser unterschieden werden, damit ist er den vier Zeichen des QUILL weit überlegen. Um ein möglichst großes Vokabular verwenden zu können, ohne den Speicher zu sprengen, kann jedoch eine Begrenzung auf fünf bis zehn Zeichen durchaus sinnvoll sein.
Um ein Adventure möglichst frei gestalten zu können, verfügt ACS genau wie QUILL über eine eigene Programmiersprache. Über 50 Befehle werden von ACS verstanden, damit liegt er knapp über dem Befehlsvorrat seines Vorbildes. Auf den ersten Blick scheint die Programmiersprache von ACS sich doch beträchtlich von der des Vorgänges zu unterscheiden. Erst auf den zweiten Blick ist zu erkennen, daß lediglich die Bezeichnungen einiger Funktionen unterschiedlich sind, die Syntax jedoch praktisch überall übereinstimmt. Sicherlich wollte der Autor mit dieser Eigenschaft eventuellen rechtlichen Forderungen von GILSOFT (Hersteller von *Quill*) aus dem Weg gehen. Den Anwender dürfte dies wohl kaum stören, denn hat er sich einmal an die umgetauften Befehle gewöhnt, so stellt es für Ihn keinerlei Problem dar, ein vorhandenes *Quill*-Adventure auf den PC zu übertragen. Voraussetzung ist allerdings, daß der Source-Code (DATABASE genannt) vorhanden ist und manuell eingegeben wird.

Ein wichtiges Kriterium eines Adventures ist ohne Zweifel die Leistung des sogenannten Parsers. Hier bietet ACS, von der Wortlänge einmal abgesehen, keine wesentlichen Verbesserungen. Wie es vor zwei Jahren noch zum Standard gehörte, werden von ACS nur zwei Worte innerhalb eines Satzes ausgewertet. In der Regel also nur ein Verb sowie ein Substantiv. Komplexere Sätze, wie Sie in vielen neueren Adventures vorkommen, können mit ACS genausowenig wie mit QUILL bearbeitet werden.

Eigenes Grafikprogramm

Daß reine Textadventures nur ein begrenztes Interesse finden, hat wohl auch damals der Autor schon bemerkt. Aus diesem Grund wird neben dem eigentlichen Adventure-Creator auch ein Grafikprogramm mit der Bezeichnung GRAFEDI mitgeliefert. Um nicht zusätzlichen Speicher zu verschwenden, geht ACS hier einen völlig anderen Weg als die meisten Generatoren. Das Grafikprogramm stellt zwar ähnliche Funktionen wie herkömmliche Programme dar, z.B. FILL, LINE, CIRCLE, PLOT, COPY und viele mehr, jedoch wird nicht das Bild sondern die Reihenfolge und Art der Funktionen abgespeichert. Der Vorteil dieser Methode besteht darin, daß auch für komplexere Zeichnungen wenig Speicher benötigt wird und zuletzt ausgeführte Operationen per Knopfdruck rückgängig gemacht werden können. Der Nachteil ist die etwas gewöhnungsbedürftige Bedienung, die etwas an die Schildkröte der Programmiersprache LOGO erinnert.

Um möglichst viele Grafiken in ein Adventure einbinden zu können, werden diese nicht ständig im Speicher gehalten, sondern einfach bei Bedarf eingeladen. Da eine Grafikdatei relativ klein ist und der PC mit relativ hoher Gewindigkeit lädt, werden diese fast schlagartig angezeigt. Zu welchem Zeitpunkt bzw. an welchem Ort (LOCATION) eine Grafik eingeblendet werden soll, ergibt sich durch den Filenamen. Beispielsweise wird der Filename „8" in Raumnummer (LOCATION-Nr.) acht und der Filenamen „51" in Raumnummer 51 eingeblendet. Daraus ergibt sich, daß die Anzahl der Zeichnungen nur durch die Speicherkapazität der Diskette beschränkt ist.

Aber auch wer echte Hires-Grafiken vorzieht, kommt bei ACS nicht zu kurz, denn Files mit dem Extension „PIC" werden nicht als Grafik-Database behandelt, sondern direkt in den Bildschirmspeicher geladen.

Adventures frei von Copyright

Eine angenehme Eigenschaft von ACS ist die, daß Adventures frei von irgendwelchen Rechten CRL's weitergegeben, ja sogar verkauft werden dürfen. Zu diesem Zweck gibt es eine Funktion, die den Source-Code (DATABASE) so codiert, daß er nur von einem mitgelieferten RUNTIME-Interpreter ausgeführt werden kann. Natürlich darf auch der zum Spielen notwendige RUNTIME-Interpreter frei kopiert werden. Nachteilig zeigte sich die Ladephase, denn zum Laden umfangreicher Adventures sind schon einige Minuten Geduld notwendig. Sieht man einmal von diesem kleinen Manko ab, so bietet ACS doch einiges. Insbesondere für *Quill-Kenner* dürfte dies der Adventure-Creator schlechthin sein. Aber auch für Adventurefreunde, die bisher nur wenig oder kaum Erfahrung mit Creatoren haben, bietet sich ACS gerdezu an. Besonderes Lob verdient die Dokumentation, denn anhand eines kleinen Mini-Adventures wird Schritt für Schritt erläutert, wie ein Adventure geplant und in die Praxis umgesetzt wird. Etwas dürftig, zumindest für heutige Verhältnisse, ist lediglich der Parser, was allerdings bei einer zweijährigen Verspätung kein Wunder ist.

fripp

Positiv: Worte bis zu 50 Buchstaben werden unterschieden, über 50 Befehle bzw. Funktionen, eigenes Grafikprogramm, unbegrenzte Anzahl von Grafiken ladbar, einfache Bedienung per Menü, weitgehend Quill-kompatibel.
Negativ: Magerer Parser (genau wie bei Quill werden noch zwei Worte interpretiert).

WER hat in der „4" gewonnen?

Voilà – unsere Sieger:

Bei ACTIVISION drehte sich alles um **THE REAL GHOSTBUSTERS.** Hier nun die Gewinner der **Skateboards:**
Alexander Rittel, 5620 Velbert 1 und Michael Vogel aus 6733 Haßloch.
Die 25-RGB-T-Shirts & die 10 Tassen sind bereits auf dem Weg.

ARIOLASOFT hatte in Zusammenarbeit mit **VIRGIN-MASTERTRONIC** einiges in Sachen **SEGA** anzubieten. Das **SEGA MASTER SYSTEM** holte sich: Alexander Seltsam aus 6211 Geroldsheim.
Die **SEGA**-Module nach Wahl plus einem T-Shirt gewannen: Peter Ruchti, 8883 Gundelfingen (**Alex Kidd in Miracle World**); Jens Klimach, 4600 Dortmund 13 (**Rampage**); Roman Diehl, 6000 Frankfurt 56 (**Thunderblade**) und Claus Remerscheidt, 5275 Bergneustadt (**Wonderboy 1**).

Die Module nach Wahl gingen an:
Thorsten Bielski, 4300 Essen 12 (**Afterburner**); Axel Niemeyer, 8031 Eichenau (**Afterburner**); Nicolaj Otte, 4270 Dorsten 11 (**Captain Silver**); Johannes Böhm, 6530 Bingen (**Out Run**) und Carsten Kaczmarek, 4630 Bochum 6 (**R-Type**).

Den 1.Preis beim großen **OCEAN**-Wettbewerb sicherte sich:
Hajo Schmiedeler, 5789 Medebach.
Die aus den zahllosen Zuschriften ermittelte „All-Time-OCEAN/IMAGINE-Hitparade" (Top 5) setzt sich wie folgt zusammen:

1.) WIZBALL
2.) ARKANOID
3.) xxx (Indi.)
4.) COMBAT SCHOOL
5.) ROBOCOP

Auch beim **THALION**-Wettbewerb war die Hölle los. Hier ging der 1.Preis an: Josef Volk aus 7101 Donnbronn.

Die Amiga-**WARPs** ergatterten: Oliver Bernt, 2102 Hamburg 93; Markus Böhme, 2864 Hanbergen; Michael Götz, 8602 Altendorf; Doris Mierzwa, 4178 Kevelaer 5 und Sinan Polat, 9445 Rebstein, Schweiz.

Die ST-Fassungen von **WARP** gewannen:
Pascal Hellmann, 3005 Hemmingen 1; Torsten Ivan, 5982 Neuenrade 2; Renâ Joeries, 5130 Geilenkirchen; Klaus Kaul, 5000 Köln 80 und Wolfgang Reinertz, 5130 Geilenkirchen.

ASM-«Beziehungskiste»

Michael Suck wurde am 7. Mai 1967 im verträumten Eschwege geboren. Nach der Abiturprüfung im Jahr 1986 leistete er seinen 20monatigen Zivildienst. 1988 begann er dann schließlich ein Redaktions-Volontariat beim Tronic-Verlag.
MICHAEL SUCK



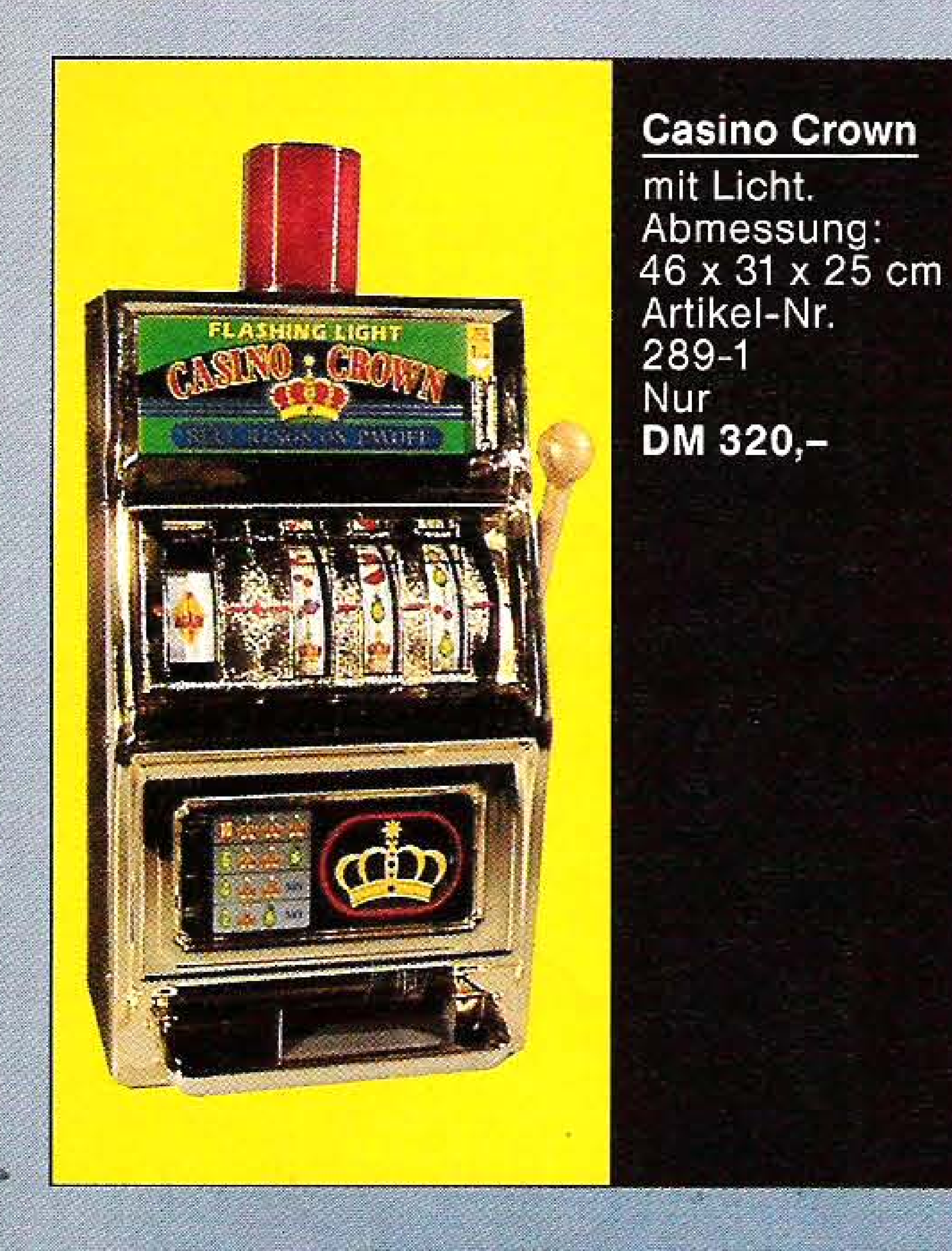
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Lesen, Filme schauen, Billard, Squash, Schach, Doppelkopf	10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Berg-Gorilla
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Tetris, Super Mario Bros. Nebulus, Leisure Suit Larry II	11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Southern Comfort + Ginger Ale
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	1984, Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins, Der Wüstenplanet	12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Portugal
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Nudeln mit Irgendwas, Sauerbraten mit Knödeln und Rotkraut	13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Kalifornien
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Art Rock (Genesis: Seconds Out), Soul + Funk (Prince, Stevie Wonder)	14. Was sammeln Sie?	Comics, Bücher, CDs
6. Welchen Film können Sie immer wieder sehen?	The Wall	15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	Genieße das Leben
7. Wo möchten Sie gern leben?	Alpha Centauri	16. Welches ist für Sie die bedeutendste Leistung der Menschheit?	Daß sie sich seit der Erfindung der Atombombe noch nicht selbst ausgelöscht hat.
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Stephen Hawkins	17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Ich hoffe noch drauf.
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Martin Luther King	18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Endlich Ruhe und eine intakte Umwelt

Was mögen Sie? Mich, lange Diskussionen, gutes Wetter, mein Auto, gute Freunde, Computer, durchzechte Nächte, Humor, spontane Aktionen, Ideen, Sonnenaufgänge.

Was mögen Sie nicht? Thomas Mann, Fasching, korrupte Politiker, Umweltverschmutzung, bornierte Leute, Arroganz, Rechtsradikalismus, zu wenig Schlaf, Gewalt.

Liebe ASM-Bazar-Freunde

alle hier abgebildeten „einarmigen Banditen", sind mechanisch betriebene Slot-Maschinen in hochwertiger Metall- und Kunststoffverarbeitung. Alle Maschinen können mit und ohne Münzen betrieben werden. Bei Gewinn erfolgt ein Klingelzeichen. (Lieferung innerhalb 10 Tagen)



Casino Crown
mit Licht.
Abmessung:
46 x 31 x 25 cm
Artikel-Nr.
289-1
Nur
DM 320,–





Golden Jackpot
Abmessung:
29 x 19 x 17 cm
Artikel-Nr. 289-4
Nur **DM 169,–**



Casino Crown
ohne Licht.
Abmessung:
42 x 31 x 25 cm
Artikel-Nr. 289-2
Nur
DM 289,–





Casino Challenge
Abmessung:
19 x 17 x 14 cm
Artikel-Nr. 289-5
Nur
DM 69,90



Mini-Poker
Batteriebetrieben.
Abmessung: 7,5 x 12 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-22
Nur **DM 44,90**



Casino Seven
Abmessung:
33 x 23 x 19 cm
Artikel-Nr. 289-3
Nur
DM 259,–



Mini-Slot
Batteriebetrieben
Abmessung:
10 x 7 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-11
Nur
DM 39,50





Taschen – Black Jack
klein und handlich. Batteriebetrieben.
Abmessung: 8 x 12 x 2,5 cm
Artikel-Nr. 289-33
Nur **44,90**



Sammelordner

zum archivieren der heißbegehrten ASM-Zeitschriften.
In diesen Ordner passen alle 10 Ausgaben eines Jahres. Material aus fester PVC-Folie. Einfache Handhabung.
Farbe: Gelb

Nur
DM 15,–

ASM-Shirt

100% Baumwolle.
Prima Qualität. **Farbe:** Weiß
Bitte die Größe angeben: S, M, L, XL
Nur
DM 19,90



Spielgerät

Eine spritzige Spielidee für viel Spielspaß unter Freunden und Bekannten.

Nur
DM 15,–





Microwelle

Die besten Spiele aus der Microwelle.
„Captain Stark" – Commodore 64
Bestell-Nr. C-1288

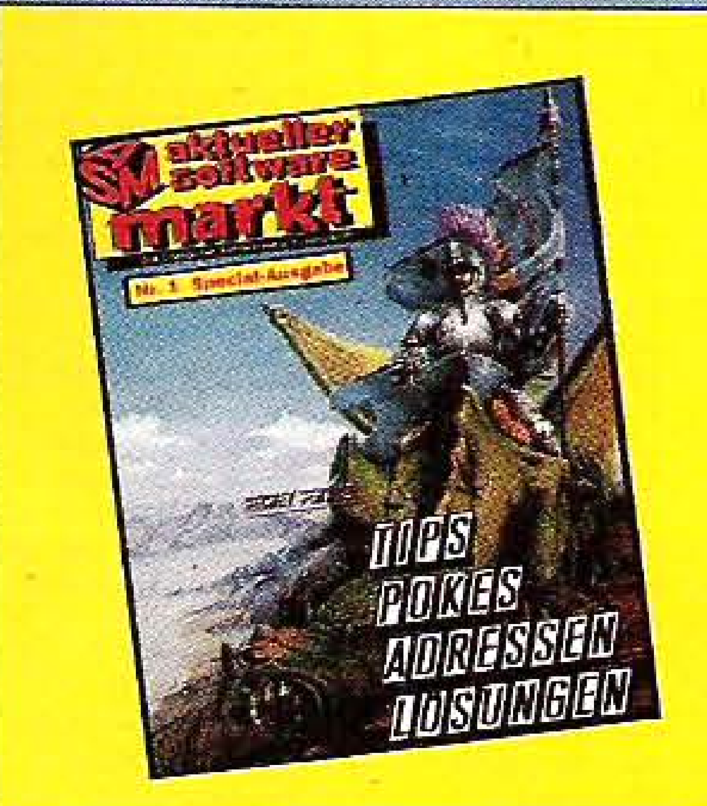
„Imperium – der Auftrag"
Commodore 64
Bestell-Nr. C-1188, Incl. Beschreibung!

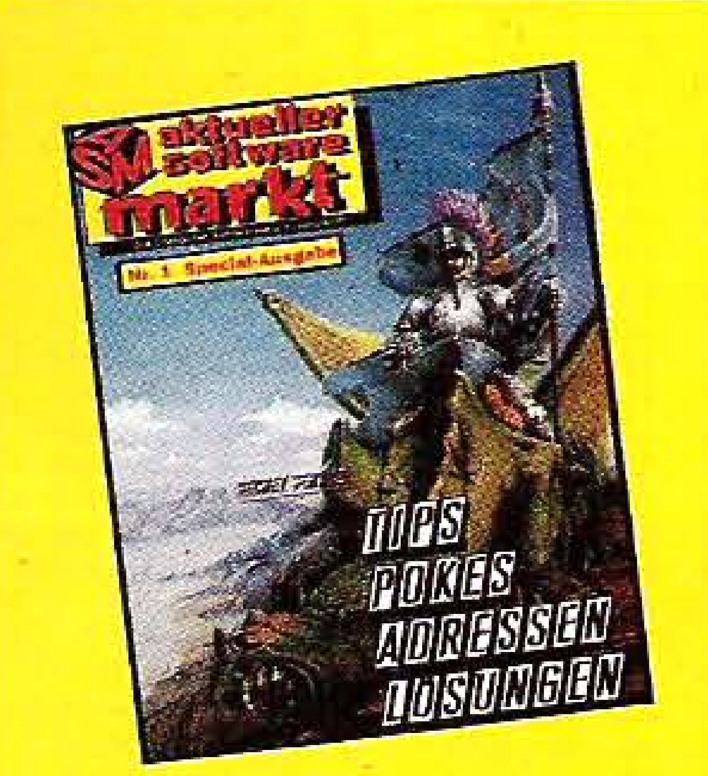
Prima Spielprogramme zu günstigen Preisen. **Achtung:** Nicht im Handel erhältlich! Pro Spiel: Nur **DM 25,–**

Secret-Service Taschenheft

aus ASM-Sonderheft Ausgabe Nr. 1. Jedoch ohne Poster.

Nur
DM 5,–





Computer-Haßbuch

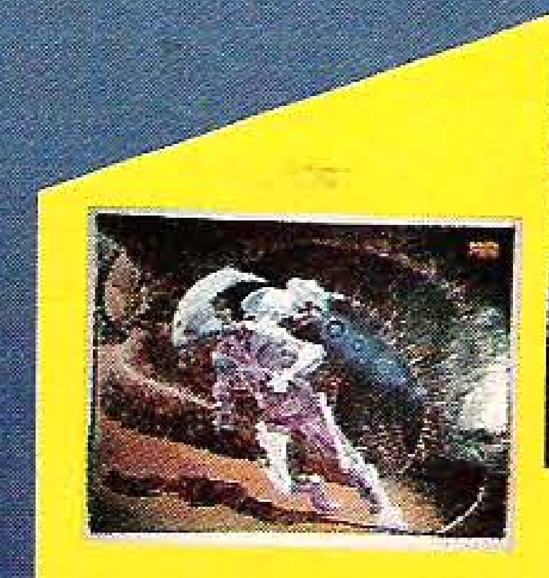
Jetzt gibt's den Dauerbrenner wesentlich billiger.
Nur **DM 5,–**



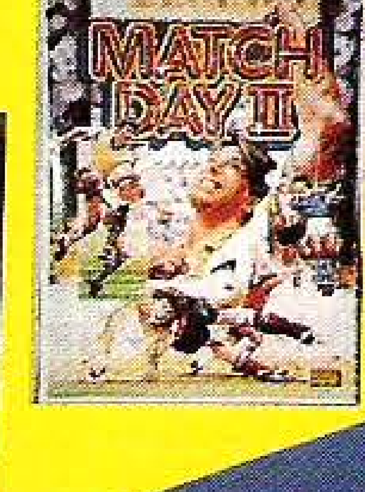
Postermappe

5 verschiedene Motive, Maße ca. 42 x 55 cm, incl. 1 Megaposter (Afterburner) ca. 84 x 110 cm.
Nur **DM 15,–**









Bestellungen bitte an: Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Versand-Service, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Zahlungsweise: Bei Vorkasse entstehen keine weiteren Kosten. Als Nachnahme zuzgl. Nachnahmegebühr. Nachnahme ins Ausland nicht möglich.

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Redaktion
Martina Strack (str), Bernd Zimmermann (bez), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (msu), Torsten Oppermann (top), Matthias Siegk (mats)

Redaktion »secret service«
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Uwe Winkelkötter (uwe), Bendrik Muhs

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege,

Comics
Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Matthias Siegk

ASM London
Davencross Ltd., Mulliner House, Flanders Road, London W4 1NN, England

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Andrea Komorowski,
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg), Birgit Jahn, Regina Sieberheyn, Tronic-Verlag, Eschwege

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 59,50
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Gerda Daumann, Margot Morgenstern, Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 17 - 20 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.

Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)



ISSN 0933-1867

Die gesammelten Werke – ASM 6+7/89

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
4x4 Off Road Racing	01/89	58	Sport
A Question of Sport	03/89	77	Strategie
Ace 2088	05/89	39	Action
African Raiders	04/89	17	Blickpunkt
African Raiders	05/89	54	Sport
Aidon	01/89	42	Blickpunkt
Albedo	01/89	43	Action
Alex Kidd 3 (Sega Mega)	05/89	57	Action
Alf (Sega Master)	05/89	57	Action
Alien Legion	02/89	31	Action
Alpine Games	03/89	60	Sport
Altered Beast (Sega Master)	05/89	60	Action
Amiga Roulett	03/89	82	Strategie
Andromeda Mission	05/89	46	Action
April Journey (Aprilscherz)	04/89	83	
Arcade Muscels	05/89	42	Kompilat.
Archipelagos	04/89	36	Blickpunkt
* Armalyte	01/89	14	Action
Asgard	05/89	85	Strategie
Atax	02/89	39	Action
Aunt Arctic Adventure	05/89	14	Action
Australopiticus Mechanicus	03/89	38	Action
Aztec Adventure	01/89	70	Action
Baal	02/89	15	Action
Ballistix	05/89	40	Action
Bard's Tale III (Teil V)	02/89	106	Kopfnuß
Bard's Tale III (Teil VI)	03/89	30	Kopfnuß
Bard's Tale III – Teil IV	01/89	90	Kopfnuß
Bards Tale III Teil VII	05/89	90	Kopfnuß
Barney Mouse	04/89	74	Blickpunkt
Batman	02/89	38	Action
Battlehawks 1942	03/89	91	Strategie
Battletech	05/89	76	Adventure
Betrayal	04/89	124	Microw.
Bildarchivprogramm	03/89	124	Anwender
Billiards Simulator	04/89	49	Sport
Blasteroids	03/89	10	Action
* Blood Money	05/89	6	Action
Bomber Raid (Sega Master)	04/89	69	Action
Bombfusion	05/89	46	Action
Bombuzal	01/89	42	Action
Butcher Hill	05/89	10	Action
By fair Means or foul	01/89	57	Sport
C–Breeze	01/89	120	Anwender
C.O.P.–Shocker	04/89	104	Anwender
California Games (Sega Master)	05/89	61	Sport
Canada Trading	04/89	58	Strategie
Captain Fizz	03/89	29	Action
Captain Silver (Sega Master)	04/89	71	Action
Castlevania	01/89	73	Action
Chase	04/89	9	Action
Chuckie Egg	04/89	37	Action
Circus Games	02/89	58	Sport
Computer Diary '89	03/89	13	Blickpunkt
Conqueror	02/89	66	Strategie
Cosmic Pirate	03/89	42	Action
Crash & Burn	01/89	15	Action
* Crazy Cars II	03/89	8	Action
Custodian	03/89	14	Action
Cyborg Hunter (Sega Master)	05/89	58	Action
Das deutsche Imperium	05/89	79	Strategie
Das Dschungelbuch	02/89	10	Action
Deathlord	02/89	92	Adventure
DEF CON 5	02/89	66	Strategie
Delta 4.3R	04/89	122	Adventure
Dimitri	05/89	124	Microw.
DNA Warrior	05/89	17	Action
Double Dragon	01/89	24	Action
* Dragon Ninja	03/89	36	Action
Dragon Scape	05/89	36	Action
* Dragon's Lair	03/89	18	Action
Dragonspirit (PC Engine)	03/89	66	Action
Dream Zone	03/89	74	Adventure
Dynamic Duo	04/89	16	Action
Echelon	01/89	27	Action
Effekten–Markt	01/89	64	Strategie
Espionage	02/89	62	Strategie
Evil Garden	05/89	38	Action
Evolution Cryser	04/89	12	Action
Exploding Fist +	02/89	44	Action
Explora II	03/89	72	Blickpunkt
* Explora II	04/89	80	Adventure
F–14 Tomcat	04/89	56	Strategie
F–16 Combat Pilot	04/89	57	Strategie
F–19 Stealth Fighter	03/89	78	Strategie
F.O.F.T	05/89	84	Strategie
F.O.F.T.	03/89	80	Blickpunkt
Face off	05/89	25	Sport
Fast Break	04/89	49	Sport
Fighting Street	04/89	48	Action
Fire Brigade	02/89	64	Strategie
Firezone	03/89	77	Strategie
* Fish	01/89	84	Adventure
Fish	04/89	87	Kopfnuß
Football Manager II Expansion Kit	03/89	54	Sport
Four Soccer Simulators	01/89	57	Sport
Galactic Conqueror	02/89	43	Action
Galaga (Nintendo)	03/89	66	Action
Galaxy '89	04/89	47	Action
Galdregons Domain	04/89	82	Adventure
Galileo II	02/89	26	Education
* Game, Set & Match II	02/89	55	Sport
Ghost 'n'Goblins (Nintendo)	05/89	62	Action
Ghost Hunters	02/89	12	Action
GI Hero	02/89	34	Action
Global Commander	03/89	85	Strategie
Goldrush	04/89	84	Adventure
Golf Master	02/89	59	Sport
Goonies II	02/89	50	Action
Gradius	01/89	72	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
Graffiti Man	01/89	23	Action
* Grand Monster Slam	05/89	52	Sport
Grand Prix Circuit	02/89	59	Sport
Gravity Force	05/89	47	Action
Gribbly's Special Dayout	02/89	112	Oldie
Grover's Animal Adventures	02/89	27	Education
Growth	02/89	39	Action
Guerilla War	02/89	13	Action
Hard 'n' Heavy	05/89	14	Action
Hell Bent	02/89	16	
Hell Bent	02/89	16	Action
Hellfire Attack	01/89	32	Action
Highway Hawks	03/89	10	Action
Holiday Maker	03/89	74	Adventure
Hollywood Poker Pro	03/89	82	Strategie
Hot Ball	02/89	54	Sport
Human Killing Machine	05/89	43	Action
* Hybris	03/89	40	Action
Hyperdome	03/89	28	Action
I Ludicrus	04/89	14	Action
Illusionen	02/89	72	Microw.
Incredible Shrinking Sphere, The	04/89	18	Action
Ingrid's back	01/89	88	Adventure
Into Afrika	05/89	79	Strategie
Iron Lord	04/89	86	Blickpunkt
Jeanne d'Arc	03/89	86	Strategie
Jordan vs Bird One–on–One	03/89	56	Sport
Jug	05/89	42	Action
Jump Machine	04/89	42	Action
K. Dalglish Soccer	04/89	49	Sport
* Kato + Ken (PC–Engine)	04/89	70	Action
Kayden Garth	01/89	88	Blickpunkt
Kenseiden	02/89	50	Action
Kick off	04/89	74	Blickpunkt
* King's Quest IV	02/89	80	Adventure
* King's Valley II	03/89	41	Action
* Kings of the Beach	05/89	50	Sport
Kings Quest IV	05/89	86	Kopfnuß
L.E.D. Storm	03/89	12	Action
* Lancelot	01/89	87	Adventure
Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
* Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
* Leben und sterben lassen	01/89	36	Action
Legend of Fairghail	05/89	75	Blickpunkt
* Leisure Suit Larry II	02/89	83	Adventure
* Leonardo	04/89	10	Action
Life Force (NES Nintendo)	05/89	62	Action
Lord of the Sword (Sega Master)	04/89	72	Action
Lords of the Rising Sun	03/89	70	Blickpunkt
MakroDat & MakroText	01/89	122	Anwender
Manhunter New York	05/89	77	Adventure
Maria's X–Mas Box	03/89	76	Strategie
Mars Saga	02/89	90	Adventure
Mata Hari	02/89	14	Action
Microprose Soccer	01/89	56	Sport
Mindforce	05/89	82	Strategie
Mission Malta	01/89	85	Adventure
Modem Wars	01/89	62	Strategie
Monopoly (Sega)	02/89	53	Strategie
Mortville Manor	02/89	104	Kopfnuß
Motor Massacre	02/89	28	
Motor Massacre	02/89	28	Action
NATO Assault Course	01/89	35	Action
Nemesis 3 – The Eve of Destruction	05/89	41	Action
Night Hunter	02/89	68	Action
No Excuses	01/89	37	Action
Oil Imperium	03/89	26	Blickpunkt
* Operation Neptune	04/89	76	Action
Operation Wolf	01/89	10	Action
* Orbiter	05/89	80	Strategie
Outrun 3D (Sega Master)	05/89	58	Action
Oxxonian	05/89	9	Blickpunkt
Para Assault Course	05/89	41	Action
Paradroid	01/89	104	Oldie
Paste–Man Pat	03/89	37	Action
Pete Rose Pennant Fever	04/89	51	Sport
Phantom Fighter	03/89	15	Action
Police Quest II	03/89	71	Adventure
* Populous	04/89	54	Strategie
Poseidon Wars (Sega)	03/89	63	Action
Power Pyramids	01/89	43	Action
Power Struggle – Classic Conflicts	03/89	83	Strategie
* Powerplay Hockey	02/89	56	Sport
President is missing	02/89	86	Adventure
Prison	05/89	40	Action
Pro Skateboard Sim.	02/89	55	Sport
Professional Ass	05/89	123	Anwender
* Prospector	01/89	60	Strategie
PT–109	03/89	76	Strategie
* Puffy's Saga	01/89	16	Action
* Purple Saturn Day	01/89	8	Action
Quasar	01/89	24	Action
Quizmaster ST	03/89	48	Microw.
R–Type (Sega)	02/89	48	Action
Rack'em	03/89	90	Strategie
Raffles	05/89	48	Action
Raider	04/89	13	Action
Rambo III	01/89	10	Action
Rampage (Sega Master)	04/89	71	Action
Renegade III – The final Chapter	05/89	16	Action
Replictor Backup	05/89	24	Anwender
Return of the Jedi	01/89	50	Action
Ringside	02/89	60	Sport
RL–Chart	03/89	124	Anwender
Robin of Sherwqod	03/89	104	Oldie
Robo Cop	02/89	32	Action
Rock Challenge	03/89	79	Strategie
Rock Star – ate my Hamster	05/89	78	Strategie
* Rocket Ranger	01/89	66	Strategie
* Roy of the Rovers	01/89	86	Adventure
Run the Gauntlet	05/89	55	Sport
S.T.A.G.	02/89	63	Strategie
* Savage	01/89	18	Action
Scary Mutant Space Aliens from Mars	05/89	74	Adventure
Scorpio	01/89	28	Action
Scorpion	05/89	18	Action
Shanghai Warriors	05/89	47	Action
Sherlock	04/89	100	Kopfnuß
Shoot–Out	02/89	46	Action
Shutdown	03/89	61	Sport
Simulgolf	05/89	51	Sport
Sixiang	04/89	12	Action
Skateball	04/89	86	Blickpunkt
Skateball	05/89	12	Action
Slayer	01/89	28	Action
Slider	02/89	63	Strategie
Space Spuds	03/89	37	Action
Spherical	05/89	48	Action
Spitting Image	02/89	33	Action
ST' Olympiad	03/89	60	Sport
Start & Run	02/89	131	Anwender
Steel	02/89	46	Action
Street Warrior	04/89	35	Action
Sumera	05/89	83	Strategie
Super Mario Brothers 2 (Nintendo)	03/89	62	Action
Super Thunderblade (16bit Sega)	02/89	49	Action
Superman – The Man of Steel	02/89	28	Action
* Sword of Sodan	02/89	8	Action
T.K.O.	03/89	56	Sport
Taifun of Steel	05/89	82	Strategie
Take Charge	05/89	122	Anwender
Tank Attack	02/89	64	Strategie
Tank Buster	04/89	14	Action
Tank Command	01/89	26	Action
Techno Cop	02/89	40	Action
Teenage Queen	04/89	58	Strategie
The American Civil War – Vol. III/McArthur's War	03/89	90	Strategie
The Deep	05/89	36	Action
The Kristal	01/89	44	Blickpunkt
The Kristal	03/89	68	Adventure
* The Last Ninja II	03/89	35	Action
The Last Trooper	05/89	39	Action
The Legend of Blacksilver	02/89	86	Adventure
The Munsters	03/89	16	Action
The National	05/89	79	Strategie
* The Pioneer Plague	01/89	12	Action
The Survivor	01/89	118	Microw.
Thunder Blade	01/89	71	Action
* Thunderblade	02/89	42	Action
Thunderwing	04/89	18	Action
Tiger Road	02/89	12	Action
Times of Lore	02/89	85	Adventure
TIP TOP	02/89	132	Anwender
Titan	03/89	40	Action
Tokado	05/89	83	Strategie
Tom & Jerry	04/89	45	Blickpunkt
Tom und Jerry	05/89	13	Action
Tomcat	04/89	35	Action
Top Gun	01/89	72	Action
Total Eclipse	02/89	44	Action
* Track Suit Manager	05/89	54	Sport
Trailblazer	05/89	104	Oldie
Turbo C 1.5	04/89	123	Adventure
* TV Sports Football	03/89	52	Sport
two to One	04/89	74	Blickpunkt
* Ultima V	02/89	88	Adventure
Universe II	01/89	61	Strategie
* Usas	04/89	8	Action
Veteran	01/89	13	
Veteran	01/89	13	Action
Victory	04/89	59	Strategie
Victory Road	03/89	9	Action
Video–Archiv	02/89	132	Anwender
Vigilante (PC–Engine)	05/89	56	Action
Vigilante (Sega Master)	05/89	60	Action
Vindex	04/89	46	Action
Vulcan	01/89	63	Strategie
Wall Street Wizard	03/89	88	Strategie
Wampum Foxbase +	03/89	122	Anwender
Wanderer 3 D	04/89	9	Action
* Wanted	02/89	18	Action
War in Middle Earth	03/89	84	Strategie
Warp	04/89	77	Action
Wayne Gretzky Hockey	04/89	52	Sport
* WEC Le Mans	03/89	54	Sport
WI–TEX	02/89	130	Anwender
Willow	03/89	28	Action
Wizards Castle	05/89	38	Action
Wizmo	04/89	44	Action
* World Court Tennis	03/89	6	Sport
X–Copy	01/89	124	Anwender
Xevious (NES)	04/89	72	Action
Xorron 2001	02/89	32	Action
Y's (Sega)	03/89	64	Action
Zamzara	04/89	44	Action
Zany Golf	04/89	50	Sport
Zug um Zug	02/89	26	Education

ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (0 30) 3362063.
2. Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (0 53 61) 1 43 77
3. Bienengraeber, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17
4. CSJ Computersoft, Auf dem Schacht 17, 3203 Sarstedt 4, Tel.: (0 50 66) 40 31.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.
7. Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.
9. Joysoft, Pempelforterstr. 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (0 21 01) 60 70.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (02 61) 66 50 96 - 98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (0 21 61) 2 16 39.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.
14. EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel. (0 23 23) 4 30 22.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (0 23 89) 60 71.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (0 29 21) 7 50 28.
18. Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel: (0 52 44) 4 08 - 0.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Soft- u. Hardware-Haus Bornemann, Kurt-Schumacher-Str. 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.
22. Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
23. Bomico, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel. (06142) 2090.
26. MN-Hobby Soft, Hard & Software-Versand, Inh. Michael Naujoks, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 18 12 03.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (0 72 52) 30 58.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (09 11) 28 82 86.
34. Munich Soft, Dorfstr. 13, 8048 Haimhausen, Tel. (08133) 6593.
35. micro-partner, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34 o. 18 35.
36. G.T.I. GmbH, Zimmersmühlenweg 73, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 7 30 48.
37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (0 64 21) 2 30 48.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (0 89) 1 23 40 65.
40. TommySoftware, Selchower Str. 32, 1000 Berlin 44, Tel.: (0 30) 6 21 40 63.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (0 28 22) 5 21 51.
42. Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
45. Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046(-7).
46. SVS Scholz, Marienburger Str. 20, 5628 Heiligenhaus, Tel.: (02056/3125.
47. CoSi Computerspiele, -Simulationen, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.
48. Magic-Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, (09 11) 4 88 71
49. Powersoft, Schwedenstr. 18c, 1000 Berlin 65, Tel. (030) 4922056(-7).
50. Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: 0 24 35 - 20 86
51. Softwareversand Gebauer, Sternwartstraße 69, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 30 92 33
52. Cachet/Pegasus, Friedrich-Spee-Str. 11, 8700 Würzburg, Tel. (09 31) 88 48 22
53. Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 5, Tel. (089) 2609380.
54. Microware, Uferpromenade 15D, 1000 Berlin 22, Tel. (030) 3652823.
55. Computerstudio Schlichting, Katzbachstraße 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
56. Milebo, Postfach 101709, 4630 Bochum, Tel. (0234) 864184.
57. International Software Köln, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel. (0221) 604493.
58. RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel. (02832) 78184
59. Starbyte Software, Leibnitzstr. 61, 4630 Bochum 1, Tel. (0234) 16685.
60. CWM-Versand Thomas Must, Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1, Tel. (05324) 4204.
61. Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel. (02606) 331.
62. Computervertrieb Kurt Fischer, Kaufbeurer Str. 28, 8946 Mindelheim, Tel. (08261) 9623.

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 41 24 41.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
Amstrad GmbH, Robert Koch Straße 5, 6078 Neu-Isenburg, Tel.: (0 61 02) 30 02 - 0.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 41 0 81
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 540 1217.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warks, CV33 ODL, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM Computershop GmbH, Luisenstraße 47, 6200 Wiesbaden (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/562091.
DTM Werbung & EDV GmbH, Poststraße 25, 6200 Wiesbaden-Bierstadt (CBM/STAR Systemhändler, Amiga & PC Software), Tel.: 06121/560084.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7073 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6XT.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedernhausen/Ts., Tel.: (06127) 70290.
Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Grand Slam Entertainments, 12-18 Paul Street, London EC2A 4JS, England.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (075 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Incentive Software, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 - 05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 2500S Highland Ave 300, Lombard IL 60148
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Güetlistraße, CH-9050 Appenzell.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Mediagenic (Activision, Electric Dreams, System 3), Blake House, Manor Farm Road, Reading, Berkshire RG2 ØJN, England.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
MicroPro, Widenmayerstr. 6, 8000 München 22, Tel. (089) 220687.
Microprose, 2 Market Place, Tedburg, Gloucestershire GL8 8DA, England.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mirrorsoft, Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB, England.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.
Mükra Datentechnik, Schöneberger Straße 5, 1000 Berlin 42, Tel.: (0 30) 7 52 91 50.

N

Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (070 82) 53 86.

P

Palace Software, The old Forge, 7 Caledonian Road, London N1 9DX
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma GmbH & Co. KG, Barer Str. 32, 8000 München 2
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
Powersoft, Wittenauer Str. 7, 1000 Berlin 26, Tel.: (030) 4025941.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 26 Regent Road, Liverpool L5 9SS, England

Q

Quicksilva, siehe Grand Slam!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 0211/596761-4.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 5971) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schneider Data GmbH, Liebigstr. 11, Postfach 1341, 8050 Freising, Tel. (08161) 2877.
Schlichting, Computerstudio, Katzbachstr. 6 und 8, 1000 Berlin 61, Tel. (030) 7864340.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magrethen, Tel.: (0041) 71714582.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.
System Media Marketing GmbH & Co. KG, Königsallee 104, Postfach 200527, 4000 Düsseldorf 1.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Tiger Developments Ltd., Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire WF8 2LN.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Software GmbH, Zoppoter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel. (0471) 53046 (-7).
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Thomas Müller Computer-Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Die nächste ASM-Ausgabe erscheint am 28.07.1989
Anzeigenschluß für die Ausgabe 9/89 ist am 19.06.1989


Das Roboterpärchen Heavy und Metal hat einen kleinen Fehler im Betriebssystem. Eigentlich sollten die zwei brav in den Lithium-Minen auf dem Mars arbeiten; statt dessen jagen sie durch unterirdische Kammern, auf der Suche nach Abenteuer, Nervenkitzel und einem neuen High-Score. „Hard'n' Heavy" bietet etwas für jeden Computerspieler: Action, Geschicklichkeit und Strategie. Besonders gewitze Spieler werden neben den 25 Leveln einige der fünf versteckten Level ausfindig machen.
Erhältlich für Amiga, Atari ST, C64 Kass, C64 Disk
DEMO 050000 BONUS 55 TIME 70
LIVES 00 STAGE 00
SHOOT
DEMO 020000 BONUS 55 TIME 70
HARD 'n 'HEAVY
Vertrieb: Rushware, Microhändler
Österreich: Thali AG, Schweiz: Karasoft
reLINE SOFTWARE